TESZTELTÜK: SUPER MARIO GALAXY 2 ÉS RED DEAD REDEMPTION

576 KByte

2010. június 799,-
9 772060 312003

AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII PS2 DS PSP // 2010 JÚNIUS // WWW.576KBYTE.HU



/// EXKLUZÍV INTERJÚ PC//PS3//X360

FIFA 11

AZ ALKOTÓKAT KERESTÜK MEG, HOGY MESÉLJENEK A FIFA LEGÚJABB KIADÁSÁRÓL!

/// EXKLUZÍV ELŐZETES PC//PS3//X360

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

A MÁSODIK RÉSZ MELLÉKVÁGÁNY VOLT: ITT A DEUS EX IGAZI FOLYTATÁSA. CYBERPUNK ELŐZMÉNY SANGHAI-BÓL ÉS DETROITBÓL, KIDOLGOZOTT AKCIÓ- ÉS SZEREPJÁTÉK-ELEMEKKEL!

/// EXKLUZÍV ELŐZETES ÉS INTERJÚ PC//PS3//X360

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

ÉVEK ÓTA TÖPRENG A JÁTÉKVILÁG AZON, HOGY MI TÖRTÉNNE, HA A BURNOUT ÉS A NEED FOR SPEED EGY JÁTÉKBAN TALÁLKOZNA. MOST A CRITERION MEGMUTATTA A VÉGEREDMÉNYT!

TESZTEK

SPLIT/SECOND // BLUR // ALPHA PROTOCOL // SKATE 3 // SIN AND PUNISHMENT 2 // THE WHISPERED WORLD // CLASH OF THE TITANS // UFC UNDISPUTED 2010 // NARUTO: NINJA REVOLUTION 3 // HALF-MINUTE HERO // MOONATION RACERS (PSP) // BLUE DRAGON AWAKENED SHADOWS // DEMENTIUM 2


ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD


KILLZONE 3


RED FACTION ARMAGEDDON


GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

ONLINE-RA VÁLTUNK!

Nyomtatott formában most utoljára találkozhattok az 576 KByte magazinnal. 20 év nagy idő, ennyi telt el az első KByte magazin megjelenése óta. Ez idő alatt sok minden történt. A világ picit megváltozott, amihez nekünk is alkalmazkodnunk kell. Mindezek fényében úgy döntöttünk, hogy a teljes szerkesztőségünk a netre költözik, hogy a www.576kbyte.hu oldalt Magyarország legfrissebb és legtartalmasabb online magazinjává tegye.



- **HÍREK**
- **INTERJÚK**
- **TRÓFEÁK**
- **ACHIEVEMENTEK**
- **TESZTEK**
- **VIDEÓK**

576 online — www.576kbyte.hu

Az offline magazinok kedvelőit azonban nem hagyjuk cserben. A Motor Presse lapkiadóval kötött megállapodásunk alapján az előfizetőink a továbbiakban a megújult PC GURU magazint kapják majd! Mindemellett júliustól az 576 KByte összes boltjában is hónapról hónapra megvásárolhatod a legújabb PC Gurukat!



Impresszum

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Társszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódesign: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Hirdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

Nyomda
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt, NH Rt.

ISSN: 2060-3126

SZIASZTOK!

Elérkeztünk a – megújult – 576 KByte huszadik számához, és bár úgy érezzük, minden idők egyik legerősebb magyar játékújságját tudjuk letenni az asztalra, júliustól nem a megszokott formában találkozhattok velünk. A nyomtatott újság megszűnik, a digitalizáció és a modern idők nyomásának engedelmeskedve teljes szerkesztőségünk a netre költözik, hogy a www.576kbyte.hu oldalt Magyarország legfrissebb és legtartalmasabb online magazinjává tegye. Mindaz, amiért szeretted az újságot – exkluzív előzetesek, alapos tesztek, interjúk, no meg cikkek a játékvilág minden érdekes eseményéről –, javított minőségben, sokkal nagyobb mennyiségben olvasható lesz online is; ráadásul minden nap!

Na de térjünk vissza a hónap és a 20. KByte tartalmára: megérkezett két, évek óta várt játék, a Red Dead Redemption és a Super Mario Galaxy 2. Mindkettő beváltotta a hozzá fűzött hatalmas reményeket, és mindkettő tucatnyi órát rabolt el az életünkből – legnagyobb örömünkre. A versenyjátékok is kitettek magukért, mind a Split/Second, mind a Blur komoly kiabálásokat okozott az osztott képernyős versengések során.

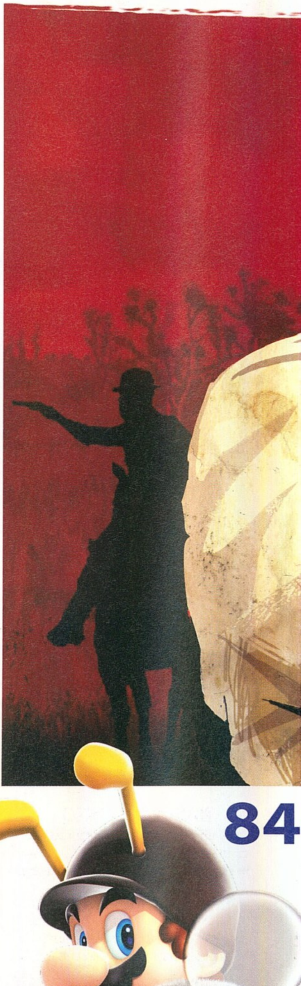
Előzeteseinket tekintve úgy gondolom eddig sem lehetett ok panaszra a frissességet illetően, de most megpróbáltuk felülmúlni az eddigieket is, és már az E3 első napján elhozni nektek a show legnagyobb játékait. Persze néhány dolog kimaradt, így a MotorStorm 3-ról, a Shogun 2-ről, a Square ******-játékáról és a többi újdonságról már online olvashatod helyszíni lelkendezésünket. Találkozunk a neten!

Jó játékot!
Grath

tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576KBYTE.HU-RA

64







84

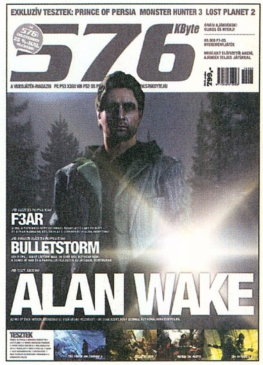






576 TESZTEK

csevegő



Dicsérettel megédesített búcsú. Persze nem megyünk messzire...

Helló!
A májusi 576 az eddigi legjobb szám, amit összehoztatok! Mivel Attilának már ömlengtem a külcsínért (az XCOM előzetes besz*rás jó), téged a tartalom miatt nyallak körbe: tele van a lap olyan infókkal, amit a neten még SEHOL sem olvastam! Teszek a vészmadarak fejére: amíg az offline sajtó ilyen minőségű, én hűséges maradok hozzátok! További jó munkát, remélhetőleg még ezt a színvonalat is tudjátok tovább fokozni!
Csordás Attila

A nyomtatott sajtónak sajnos mindig meg kell küzdenie a leadás és a kinyomás miatti késedelmekkel – és az csinálja jól, aki ennek ellenére is friss tud maradni. Mi mindig is ezért dolgoztunk – és ez a számunk különösen erről szól. Igaz, a figyeleméhes kiadók pár képet, néhány információmorzsát a legtöbb bemutatott játékról nem bírtak titokban tartani, de bizton állíthatjuk, hogy ilyen részletes információkat a bemutatott játékok nagy részéről nem olvashattok online – és ha van Isten/karma/mázli, akkor a Need for Speeddel még így is előzzük az egész világot!

Célunk a jövőben is ez: megelőzni a teljes magyar sajtót, exkluzív írásokat, interjúkat hozni olvasóinknak. De ahogy az intróban is elmondtam, nyomtatott formában nem jelenünk meg többé. Az 576kbyte.hu oldalon azonban a fenti filozófiát követjük: az offline sajtóra jellemzően igényes cikkeket és remek kapcsolatainkból fakadó exkluzív írásokat kaptok – méghozzá az online előnyével, a gyorsasággal és a gyakori frissítéssel. Hatalmas terveink vannak!

Helló!
Miért írtok ennyit a Red Dead Redemptionről? Már az előző két számban is volt róla cikk, most meg jön gondolom a teszt. Jó, hogy sok teljesen új információ van az előzetesekben, meg k***ajó a játék, de mégis, sok lesz ez… Lefizettek titeket?
Tanuk

Nem, sajnos nem. Igazából még soha senki nem próbált meg minket lefizetni, ami azért elég felháborító, ha belegondolsz. Amúgy meg nem egészen értem mi a baj – ha egyszer neked is tetszettek a cikkek, ráadásul a játék is bejön, mi a baj? Inkább örülni kellene, hogy BP sikerrel bevette a Rockstar főhadiszállását és a titoktartásáról híres cég megengedte neki, hogy kipróbálja a játékot. Megjegyeznénk, hogy ezzel is egyedülálló teljesítményt hajtottunk végre a magyar piacon.

Sziasztok,
A cikketek hatására letöltöttem a Dwarf Fortresst, és meg kell mondjam, 3D-t és grafikai effekteket imádó lelkem beleszeretett. Elképzelni sem tudtam, hogy egy szinte grafika nélküli programban (bár azért letöltöttem néhány csomagot a szépítéshez) mit lehet élvezni, de ez valami fenomenális. Igaz, nem egy könnyű játék, de már találtam néhány ezzel foglalkozó oldalt, így lassan kitanulom a dolgokat. Szóval köszi szépen, hogy felhívtátok a figyelmemet erre a csodára!
Ando

Nagyon szívesen – és pontosan ez volt a szándékunk a cikkel. A sok folytatás meg egy stílusba besorolható játék között felhívni a figyelmet egy tényleg egyedi próbálkozásra!

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!

Alan Wake
Alan Wake-et nyert:
Gedő Ákos, Budapest

Torchlight
Torchlightot nyert:
Gulyás István, Törökszentmiklós

ModNation Racers
PS3-as ModNation Racerst nyert:
Lőte Attila, Budapest

Prince of Persia
X360-as Forgotten Sandset nyert:
Pallér Vilmos, Szolnok

2010 World Cup
X360-as World Cupot nyert:
Molnár Judit, Pécs

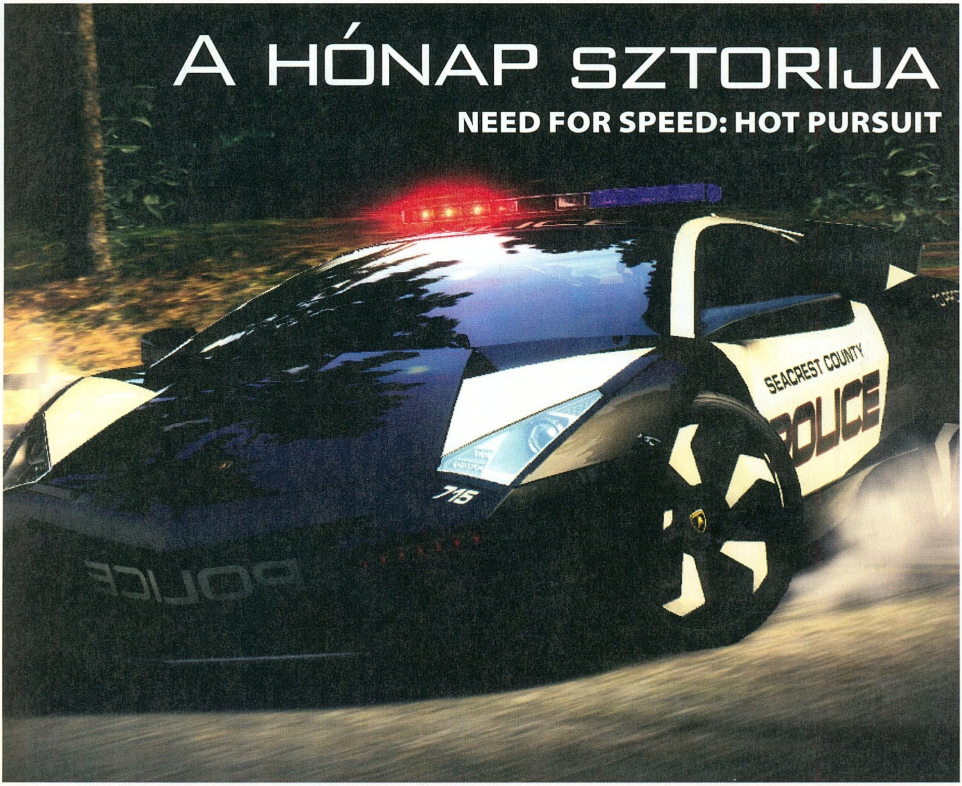
KEDVES ELŐFIZETŐNK! MAGAZINUNK MEGSZŰNIK, DE ELŐFIZETÉSED NEM VÉSZ KÁRBA, SŐT! AZ EZZEL KAPCSOLATOS INFORMÁCIÓKRÓL, VALAMINT A NEKED SZÓLÓ PC GURU-S AKCIÓKRÓL A 99. OLDALON OLVASHATSZ!

HÍREK : érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni

A HÓNAP SZTORIJA

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



FPS A VALÓSÁGBAN

Feltámadni látszik az FPS – idén rögtön két bontásban, két témában érkezik. A nagy öregek maradnak a valóságnál. A Medal of Honor a sorozatot újjáindítandó átássa magát a jelenkor hadszínterére, az afganisztáni háborúba, a Call of Duty pedig időutazónak csap fel és bejárja a Hidegháború kevésbé ismert hadszíntereit, Vietnámtól az Urálig.



FPS A JÖVŐBEN

Ha a Black Ops az időutazó, akkor a Killzone 3 a váratlan meglepetés. Alig ért véget a helghastok és az emberiség háborújának második nagy ütközete, jövőre már jön a harmadik. Nagyobb, hosszabb és remélhetőleg kidolgozottabb. De nem annyira futurisztikus, mint a Deus Ex: Human Revolution. Dohányfüstös noir-cyberpunk – ez aztán tényleg páratlan!



AKCIÓ IDEGEN BOLYGÓN

A Mars nagy részét a Red Faction már többször is felszabadította, de még mindig harcol, most már nem csak a felszínen, de az alatt is. Vissza a gyökerekhez az innováció és az újdonság zászlajával. A Dead Space 2 már könnyebb talajon mozog – ő nem gondolja újra magát, csak mindent megtöbbszöröz. A szörnyek számát, a helyszínek méretét és a horrort!





ACTIVISION PRE-E3 EVENT

[ÍRTA BP]

Ha egy kép többet ér ezer szónál, akkor az Activision Blizzard szakemberei akár némasági fogadalmat is tehetnének, hiszen pár hete abban a megtiszteltetésben részesültünk, hogy ellátogathattunk a cég londoni rendezvénynapjára, ahol kipróbálhattunk és megtapogathattunk minden sikervárományos programot, élőben láthattuk a legféltettebb fejlesztéseket, és cseveghettünk az alkotókkal is. Az egész napos eseményen alaposan szemügyre vettük az őszi paletta kínálatát és már most beszámolhatunk arról, hogy mivel készül a kiadóóriás a napokban zajló Los Angeles-i E3 szakkiállításra és a látogatók lenyűgözésére.

TRUE CRIME

A világot beborító korrupció nem ismeretlen az alvilági triádok, vagyis a kínai maffiacsaládok által irányított és rettegésben tartott Hong Kongban sem, így nem csoda, ha a True Crime-széria legújabb darabja a fény és neon városába helyezi át székhelyét. A sorozat világához hűen egy újabb mesterdetektívvel, Wei Shen rendőrtiszttel kell felvennünk a harcot a szervezett bűnözés ellen, amihez először is bebocsájtást kell nyernünk a kínai legendák szerinti legkiterjedtebb és legveszélyesebb Sun On Yee nevű (a valóságban is létező) alvilági szervezetbe.

A három éve fejlesztés alatt álló grandiózus projekt (amihez több mint 27.000 fényképet használtak fel hogy tökéletesen adhassák vissza a kínai metropolisz mindig nyüzsgő és folyton élettel teli forgatagát) első pár küldetésébe engedtek bepillantást a nem titkoltan John Woo-rajongó fejlesztők. A megközelítőleg 20 perces demonstráció több fronton is letaglózott minket és alaposan felülmúlta várakozásainkat. Egyrészt, a játék gyönyörű. Élesen kivehető kontúrok, részletesen modellezett karakterek remek animációkkal, lüktető városi forgatag, vezethető járműcsodák, valamint hatalmas, teljes mértékben bebarangolható belső terek színesítik az amúgy szinte példátlanul nagy külső területeket.

Shen aktuális megbízatása hogy egy raktárhelyiségen rajtaütve kikérdezze a konkurens triád egyik beszállítóját annak fegyverellátmányáról. Ehhez át kell hámoznunk magunkat az alsó szinten ránk leselkedő első védelmi vonalon, ahol máris élesben vizsgázik a közelharc: először csak pusztakézzel, a legkülönbözőbb harcművészeti stílusokban ártalmatlaníthatjuk a ránk támadó bandatagokat (kéztörés, rúgás, csuklóhajlítás). Később felkaphatjuk az általuk elejtett késeket, és bárdokat, míg végül persze egy hatalmas tűzpárbajban csúcsosodik ki az ütközet. Használhatjuk a környezetünkben felállított tereptárgyakat (konténereket, hűtőszekrényeket, lámpavasakat, korlátokat), és mindezek során, hogy a lendületünk egy másodpercre se törjék meg, villámsebesen átcsusszanhatunk akár az asztalok, vagy felállított terepakadályok felett, alatt, illetve között is. Az animáció jól vizsgázik, a karakterek mozdulatai – nincs jobb szó rá – lefolynak a képernyőről, a játék már most olyan képfrissítést produkál, amit sok végleges játék is megirigyelhetne!

Az üldözés innen nyílt színen folytatódik: egy motort elkötve a városon és rendőri kordonokon keresztül kell megakadályoznunk, hogy az informátor eljusson a főnökéhez. A True Crime igazi csemege lesz a GTA stílusáért rajongóknak, számtalan fő-, és mellékküldetéssel (akár karaoke-bárban történő énekléssel is), motorcsónakokkal, és kegyetlen keleti hangulattal. ■

■ **Nathan Drake egy örökséget hagyott a játékhősök következő generációjának: a félig betűrt inget**





Spider-Man: Shattered Dimensions

Hogy két Pókember-film között se unatkozzunk, a Beenox csapata a Marvellel karöltve új, izgalmas külső nézetes akciójátékkal kedveskedett számunkra. Ebben egy rejtélyes erő darabokra szakítja Spidey világát, és három további párhuzamos univerzumot hoz létre – szétszórt kristályokkal, melyek összeillesztése és a misztérium megfejtése lesz a feladatunk (minden világot egy-egy ismertebb fő ellenlábas véd majd).

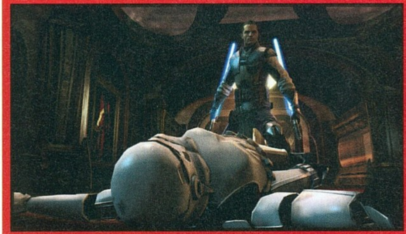
A 12 misszióra bontott sztori minden alkalommal más világba repít, így jó nyomozóként egészen addig esélyünk sem lesz felderíteni az ügyet, míg minden részlet össze nem áll az utolsó világ utolsó pályájához. A '20-as évek film noir stílusú, Splinter Cell által ihletett, lopakodós része talán a legnagyobb újítás a sorozat életében, hiszen itt leginkább taktikáznunk kell, mintsem ész nélkül rárontani az ellenfeleinkre. A mozdulataink ettől függetlenül a már ismert repertoárból kerülnek ki: lenghetünk, lasszózhatunk, hálót lőhetünk, és a delikvenseket megforgathatjuk a saját tengelyük körül, miközben fejünk fölött lóbáljuk őket. A vándorcirkuszi pálya gyönyörű, meleg sárga színei még a szinte fekete fehér-képeken is nagyszerűen ütnek át, a póznák mögé settenkedés pedig briliáns színt ad az elcsépelt játékelemekhez.

Az ismert képregényekben megismert Amazing világhoz túl sok mindent nem tudunk hozzáfűzni: New York, piros-kék szerkó, valamint az elmaradhatatlan csihi-puhi. Annál érdekesebb viszont a harmadik, itt bemutatkozó világ, mely 2099-es sorozat alapján készült. Mint kikövetkeztethető, a nem is oly közeli jövőben járunk, egy Ötödik Elem-szerű víziót bemutatva, ahol Pókember egy nagyon modern, fémszerű ruhában feszít, az ehhez kapcsolható új tulajdonságokkal. Vagány mozdulatsorok és lebilincselő atmoszféra lengi be a főként ügyességi elemekre kihegyezett világot. Az utolsó, negyedik világ felfedése a Comic-Con fesztiválon, és nem az E3-on esedékes (hol máshol...). ■



■ Pókember minden alakja kicsit más mozgáskultúrával rendelkezik, más jellegű támadásokban lesz erős – de az alapok mindig változatlanok





Star Wars: The Force Unleashed 2

Van valami megkapó abban, ha az ember Haden Blackman producer társaságában szemlélheti a Force Unleashed folytatását. Például megkérdezhetjük, hogy milyen újításokkal igyekeznek lenyűgözni minket a második részben. Fejlődés? Szolid folytatást idéznek, egyelőre forradalom nélkül: az irányítás totális átgondolásra került, most már úgy bánhatunk az Erővel, ahogyan az elő van írva. Az elmemanipuláció segítségével nem csak megszállhatjuk, de irányíthatjuk is haragosainkat, és a dupla fénykard segítségével látványosabb mozdulatokra leszünk képesek. Egy ízben Tie Fightert vezérelhetünk, máskor logikai feladatokkal pakolt pályát kapunk – ha az első rész kis csalódás volt, ez kiköszörüli a csorbát.



DJ Hero 2

A Guitar Hero farvizén evezve a halhatatlanság dicső csarnoka volt a cél, de csak félisteni státuszig jutott a DJ Hero, mely mégis folytatással jelentkezik idén. Száműzik a gitárt – szerepét a vokál veszi át. Sokat finomítanak a DJ pulton (de a játék kompatibilis marad az eredeti hardverrel), valamint sokkal nagyobb figyelmet fordítanak a változatos repertoárra (egy számot már csak egy mix használ fel; ráadásul szélesedik a paletta, és olyan előadók kerültek a szelekcióba mint Lady Gaga, a Pitbull, vagy Dedmau5). Az előadók számai ezentúl sokkal szabadabban variálhatók, sőt – más dalokkal keresztezve egész elvetemült változatok készíthetőek; amire akár párban, egymással váll vállnak vetve is szkreccselhetünk.



Transformers: War for Cybertron

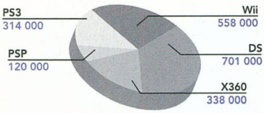
Meglepően látványos akcióorgiával készült az Unreal Engine 3 által fűtött új Transformers-játék, mely olyan területre merészkedik, ami eddig szinte tabunak bizonyult a sorozat több mint negyedszázados történetében. Az Autobotok és Decepticonok szülőbolygóján járunk, ahol mind a két fél megkapja majd a maga kampányát. A külső nézetes fedezékharcra kihegyezett gyors, pörgős és látványos küzdelmek során szinte bármikor felvehetjük alternatív formánkat is, illetve a kompetitív többjátékos móddal jó pár kellemes órát eltölthetünk többedmagunkkal is. Forradalmat ugyan nem csinál, de sokkal-sokkal elfogadhatóbb, élvezhetőbb mű, mint a legutóbbi próbálkozás az alakváltók témájában.

TOPLISTA USA 02.28–04.03.

	JÁTÉK	VERZIÓ	ELADÁS*
1.	TC's Splinter Cell Conviction	X360	486
2.	Pokemon SoulSilver	DS	243
3.	New Super Mario Bros. Wii	WII	200
4.	Pokemon HeartGold	DS	193
5.	God of War 3	PS3	180
6.	Wii Sports Resort	WII	n.a.
7.	Battlefield BC 2	X360	166
8.	Wii Fit Plus	WII	n.a.
9.	Just Dance	WII	n.a.
10.	Super Street Fighter IV	PS3	143



* ezer példány

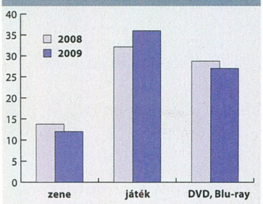


Senki nem érti pontosan, hogy miről is van szó, de elég összehasonlítani a számokat az előző havi, vagy az előző évi adatokkal, és látszik, hogy valami komoly gond van. A legnagyobb a hardverek visszaesése – a DS kelendősége például 71%-kal csökkent 2009 áprilisához képest –, de a játékok összeladása is felére esett vissza a tavalyi áprilishoz képest. Sokak árcsökkentést valószínűsítenek, a kiadók pedig az idén debütáló új hardverekben bíznak (Move, Natal, 3DS).

Bungie ♥ Activision

Az év talán legváratlanabb bejelentése volt az, amikor a Bungie közölte, hogy következő, legalább tíz évre tervezett új játéksorozatuk kiadója az Activision lesz. A Halo: Reach megjelenésével így tehát tényleg megszabadul a fejlesztőcsapat Master Chief univerzumától, és valami teljesen újba vágnak bele. A játékról egyelőre semmit nem tudni azon kívül, hogy a Bungie A-csapata (a Halo-trilógia fejlesztését vezetők közül gyakorlatilag alig maradt pár ember mutatóban a Reach-re) már évek óta tervezi és készíti – és a Reach megjelenése után az egész stúdió ezen fog dolgozni. A programról akciójátékként beszélnek, egyes tippek szerint egy MMO FPS lesz, mások pedig egy Mass Effect-szerű akció-RPG-t vélnek kirajzolódni a horizonton; de az biztos, hogy PS3-ra is megjelenik majd! Az E3-on valószínűleg már be is mutatkozik a program. ■

OTTHONI SZÓRAKOZÁSRA KÖLTÖTT PÉNZ*



*világszerte, milliárd dollárban
(a digitális letöltéseket nem számítva)
Forrás: Media Control GfK

ONLY IN JAPAN

Another Century's Episode R

Mivel az utóbbi egy évben meglepően sok, általunk Japán-exkluzívnak tartott és e rovatban szerepeltetett játék kiadója döntött a váratlan nyugati premier mellett, most kifejezetten ezért írunk az új A.C.E.-részről.



A sorozat két japán kiadó közös gyermeke: a Banpresto és a From Software robotgyártó üzemei állnak össze, hogy egy össznépi ócskavas-generáló buliban hozzák össze hat-nyolc különféle anime-sorozat gépeit. Az R jelű új, kizárólag PS3-ra készülő epizódban a Code Geass, a Full Metal Panic, a Macross és a Gundam szériák mellett még három kevéssé ismert széria gépei szerepelnek – természetesen a vadonatúj, kizárólag a játékhoz gyártott lépegetők mellett.

Maga a játék tömény akcióból áll: a kajla sztorira felfűzött küldetések játszódhatnak az űrben és megannyi bolygó felszínén is, célunk pedig a tömegestül támadó többi robot felszecskázása lesz. Nem kell akkora tömegjelenetekre számítani, amikre mondjuk a Dynasty Warriors: Gundam-játékokban láttunk, de az biztos, hogy ellenfelekben nem lesz hiány. A sorozat eddigi részeihez hasonlóan a csatamezőn talált alkatrészekkel lehet fejleszteni gépünket, akár olyan képességekkel is felruházva, amelyeket az eredeti sorozatokban nem tudott.



A játék augusztusban kerül a japán boltok polcaira, és a kiadó – a Namco Bandai – reményei szerint legalább olyan jól fogy majd, mint a PS2-es epizódok (ez a sorozat negyedik része már), és így majd sorozatban érkezhetnek a DLC-k, kiegészítők és további epizódok. Mi már egy angol nyelvű premierrel is kiegyeznénk – bár állítólag jogi problémák miatt Macross-tartalmú játék nem jelenhet meg Japánon kívül… ■



■ HALASZTÁS! Máris megkezdődött a szokásos halasztgatás – a Halo és a Call of Duty miatt tologatják el a kisebb játékokat 2011 legelejére (a Killzone és a Gears of War elé). Az első ilyen áldozat a Ghost Recon Future Soldier, de igencsak meg lennénk lepve, ha néhány másik nagy cím el nem csúszna…



■ NHL SLAPSHOT NHL-játék még nem volt Wii-re, de idén ezen változtat az EA. A fenti névre keresztelt programhoz egy fél méteres műanyag hokiütőt is kapunk, amibe a wiimote-ot és a nuncsakut belehelyezve elvileg teljesen valósághűen – még ha miniatürizálva is – tudunk majd cselezni, védeni, vagy épp gólt ütni. Még egy műanyag izé a házban…

SHOGUN 2 TOTAL WAR

A Total War-sorozatnál az egyik legizgalmasabb kérdés mindig az, hogy a következő rész vajon mikor és hol játszódik majd. Sokan várták a Napoleon után az első világháború feldolgozását, de a Creative Assembly inkább visszatért a gyökerekhez: a hatodik epizód a mindent elindító Shogun folytatása, vagy inkább újjágondolása lesz. Japán középkor, szamurájokkal, várostrommal és minden eddiginél változatosabb csatákkal.

Kilenc klán közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarunk harcba szállni a sóguni címért. Az agresszív, de nem igazán kedvelt Oda klánt, vagy a visszafogottabb anyagi háttérrel, de hihetetlen diplomáciai kapcsolatokkal rendelkező Tokugawa klánt választod – jól dönts, mert ez millió következménnyel jár majd. A Total War-sorozat kettős játékmenete (körökre osztott államvezetés és -fejlesztés, valamint valós idejű taktikai harc a konkrét ütközetekre) megmaradt, de rengeteg dologgal bővült.

A harcmezőn levő épületek elfoglalása kihat a viadalokra: a templom morált ad például. Az öt szinten át fejleszthető, csapdákkal telirakható várak építése, ostroma és megvédése egyaránt különálló művészetnek fogható fel. Az akciójátékok által ihletett hősi egységek egymagukban képesek ütközeteket eldönteni, a csaták elején elmondott (optimális esetben) lelkesítő beszédek pedig megannyi lehetőséget kínálnak a tehetséges tábornokoknak seregeik ingyenes erősítésére. Megjelenés jövőre, csak PC-n. ■



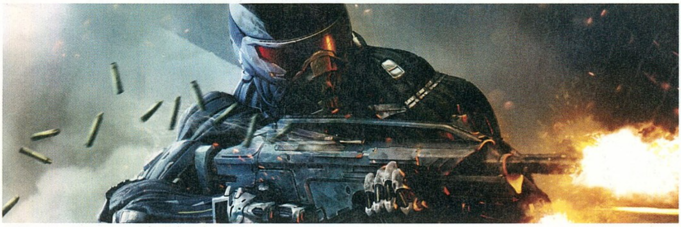


KNIGHT'S CONTRACT

A mennyiben szeretnéd a frászt hozni a germán irodalom tisztelőire, kérj meg egy japán céget, hogy értelmezzék azt át saját szájízük szerint. Valahogy így indulhatott a Namco Bandai legújabb akciójátékának készítése is – legalábbis más tippünk nincs rá, hogy Faust örökbecsű történetéből miként kerekedett ki ez... Ez, vagyis egy miniszoknyás nőkkel, vérrel és szörnyetegekkel teli, a modern korban játszódó akcióorgia, melyben a Faust által készített húsgólemek lesznek fő ellenlábasaink. Mi egy Heinrich nevű boszorkányvadászt alakítunk, aki egyik célpontja átkától sújtva halhatatlanná válik. Ettől valamiért a boszorkányok pártjára áll, és a Gretchen nevű hölgyet kell elkísérnünk a Faust – esetünkben egy őrült alkimista – elleni keresztes hadjáratban. Hősünk tehát halhatatlan, amit bőven ki lehet használni, miközben öles kardunkkal rendet teszünk a mezőkön – elbukni a játékot az amúgy minket mágiával segítő Gretchen halálával lehet. A játék HD-konzolokon 2011 tavaszán érkezik – épp időben az irodalom érettségikhez... ■







ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített tartomány

Beindul a Crytek A Crysis 2 bejelentése óta alig hallani a már négy stúdiót is működtető cégről, pedig egészen biztosan folynak még érdekes fejlesztések a multikulturális cégnél. Az amerikai védjegy-bejegyzéseket és LinkedIn-profilokat átolvasva az látszik, hogy a Crysis 2 multiján egy külön stúdió dolgozik, készülőben van egy Crysis-mellékszál PSP-re, Kingdoms munka címen egy MMO FPS is készül, és Self Defense néven egy Natalos akciójátékon is munkálkodnak.

Sógunok az olimpián Mivel még nem hivatalos a dolog, kénytelenek vagyunk itt megemlíteni, de amúgy tény: készül az első Total War-játék, a Shogun folytatása. A játék a XVI. századba repít, a daimjók harcának korába. Tengeri csaták, kooperatív kampány, RPG-elemek – mi kell még?! Szintén az ausztrál céghez kapcsolódik, hogy már elkezdtek dolgozni a 2012-es olimpiát feldolgozó játékon.

HD kolosszus Úgy néz ki, a God of War Collection sikeres volt – ahhoz mindenképpen, hogy hasonló gyűjteményes kiadások eljövetelében segédkezzen. Ha igazak az információink, akkor 2011-től évente akár két-három ilyen pakk is a boltokba kerülhet, elsőként Sony-istállós PS2-es címek felújított, trófeákkal szerelt új verzióival. A pletykák szerint az első az Ico és a Shadow of the Colossus kettőse lesz, aztán jöhet Jak és Ratchet is.

Aprók, vegyesen A Sims következő fejezete a középkorban játszódik. Pestis, juhé! • Készül a Dante's Inferno következő része. • A spórák gonosszá válnak: Spore 2 helyett Darkspore néven érkezik az evolúció-szimulátor folytatása. • Az NBA Live sorozatnak mostantól NBA Elite a címe. • Készül a Resident Evil 6, de csak jövőre mutatják be és 2012-ben kerül a boltokba. • Ne ess kétségbe, ha a PSP2-t nem mutatják be az E3-on: a GamesComon lesz a premier! ■



De Blob Underground

Comrade Black visszatér – így aztán a színek erejét használó hősnek meg kell ráznia magát, ott kell hagynia a pálmafás strandot, és újra harcba kell vonulnia. A játékmenet természetesen az első részre épít, de azt parádés újdonságokkal dobja fel – a sok festegetés, színkeverés és a szürke, fehér és fekete házak kipingálása mellett így már platformrészekhez is lesz szerencsénk. E szakaszokon klasszikus kétdimenziós játékmenetre kell számítani, és természetesen az ugrálás mellett a színkezelés lesz a fő fegyverünk. Mindezt egy bővebben egyelőre még nem részletezett kétfős multiplayer-mód egészíti ki – no meg egy olyan DS-verzió, ami ettől teljesen eltérő történetet, pályákat és színeket hoz a képbe. Megjelenés az idei év végén, kizárólag Wii-n. ■



Shaun White Skateboarding

Fasiszta minisztérium uralja a várost. Minden szürke, mindenki érzelemmentes, minden szabályszerűen zajlik. Természetesen te a felszabadító hőst alakítod; nem, nem egy kopasz űrgárdistát lézerpuskával, hanem egy paradicsomszín hajú, komolytalan deszkást. Igaz, a SWS nem egy Tony Hawk-klón, egy Skatemásoló – itt nem a pontosságról, a trükközésről van szó. Menet közben ugyanis mi magunk alakíthatjuk a tájat, meghozzá színes csíkok berajzolásával. Ha felfelé irányítjuk azt a jobb analóg karral, a táj úgy változik alattunk, hogy akár a tetőkig feljuthassunk – ha lefelé ásnánk, eltűnik alólunk a föld, medencét alakíthatunk ki, vagy akár a metróba is lenézhetünk. A város öt kerülete folyamatosan alakul a szemünk előtt, deszkánk alatt, megtelik színnel és mindenkinek teljesen más élményt okoz. Megjelenés PS3-ra, X360-ra és Wii-re még az idén. ■



The Last Story

Mióta a Blue Dragonnal és a Lost Odyssey-vel örökre lekötelezte az X360-tulajokat, nem sokat hallottunk a Final Fantasyk atyjáról, Hironobu Sakaguchiról. Pedig hát a szörfölés mellett dolgozott is, méghozzá a Wii-exkluzív Last Story című játékon. Adott egy kis sziget, egy hatalmas, de végnapjait élő birodalom legkülső részén, és itt találkoznak hőseink: Elza, a lenézett zsoldosok egyike, illetve Kanan, a nemesi származású fiatal hölgy. Innentől kezdve egymásba gabalyodva járják be a vidéket, itt polgárháborúba, ott minijátékokba keveredve. A harc valós időben zajlik, de a szokásos menüs rendszerrel megoldva. A küzdelmek egyedi vonása, hogy egy képességgel magunkra vonhatjuk az ellenfél figyelmét, így adva esélyt mondjuk mágusunknak a nyugodt varázslásra. Megjelenés Japánban még idén. ■



PES 2011

Valamikor az év legvégén kerül a boltokba az új Pro Evo, amelyről idén is azt mondja a programozóból producerré lett Shingo Takatsuka, hogy végre igazi forradalmat és megújulást kapunk. Ígérnek megújult animációkat, újraírt mesterséges intelligenciát – játékosokat, csapatokat, akik a mi mozgásunkra reagálnak. Ezt tavaly is megkaptuk – papíron legalábbis, mert a végleges játékból mindez hiányzott. Ami viszont biztosan ott lesz idén, az az online is játszható Master League, illetve majdnem minden hivatalos joggal (Angliából idén két csapat lesz, a németektől meg egy sem) felszerelt BL, Európa Liga, illetve a Copa Libertadores. Meglátjuk, mekkora esélye lesz a sikerre a FIFA ellen – méghozzá a DS kivételével minden platformon. ■

A JÁTÉKVILÁG számokban

30 százaléka a játékosoknak csak ingyenes tartalmakkal (demók, flash-játékok, Facebook-programok) játszik.

1 szerre jelenik meg ősszel a Fable 3 PC-re és X360-ra! A második rész továbbra is 360-exkluzív...

32 év az amerikai játékosok átlagos életkora a legújabb iparági felmérés szerint. Ez kicsit soknak tűnik nekünk...

2 kamera lesz a pletykák szerint a PSP2-ben. És csak egyetlen analóg kar...

2011 -ben érkezik a Tekken 7, de bemutatni csak a Tokyo Game Show-n fogják

2.7 millió ember vett részt a Halo Reach bétatesztjében.

37.8 milliós bevétellel nyitott a Sands of Time film Amerikában.

14 új NFS-címet jegyeztetett be az EA; és a Shift 2 nincs köztük.

9 millió példány kelt el eddig az Assassin's Creed 2-ből. Nem véletlen tehát az új, "köztes" rész megjelenése.



■ Bourne halott

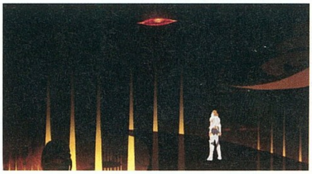
A svéd fejlesztőcsapat, a Starbreeze két játékon dolgozott az EA-nek: egy Jason Bourne-kalandon és a legendás Syndicate újragondolásán. Most klasszikus Hegylakó-stílusban csak egy maradt: Bourne-t elkaszálta a kiadó, így csak a cyberpunk stratégia-RPG maradt „életben". Reméljük az E3-on végre megnézhetjük.





EL SHADDAI
Ascencion of the Metatron

Bibliai ihletésű akciójáték a Devil May Cry designerétől. Hagyunk pár pillanatot, hogy ezen elmélázzatok…



Sawaki Takeyasu tehát nem fél nyitogatni a pofonládát, de amíg ilyen egyedi stílusban teszi mindezt, mi benne vagyunk a játékban. Merthogy az El Shaddai, noha természetesen a Földön játszódik, egy álomszerű, furcsa világba repít minket. Mi Isten megbízásából keressük a bukott angyalokat, akiket szűk határidővel kell lemészárolnunk, hogy a főnök nehogy indulatba jöjjön és egy óriási árvízzel vessen véget az emberiségnek és az állatvilágnak (tényleg, növényekből is pakolt Noé?).

Vad kombók, légiharc és hatalmas ellenfelek – nyilván a Devil May Cry öröksége érződik e játékon is, és a téma érzékenysége iránti érzéktelenség (Japánban a vallási agresszió gyakorlatilag ismeretlen fogalom) abból is látszik, hogy a brutalitásfaktor is az egekben lesz. A harc különleges elemét a páncélok jelenléte jelenti: Lucifer szolgáiról – ő valószínűleg az utolsó főellenség lesz – darabonként, olykor a pályát kihasználva kell leverni a borítást, mielőtt hozzáférhetnénk a lágy részekhez. Megjelenés jövőre, PS3-on és X360-on. ■

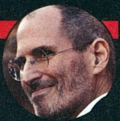


■ Potter mészárol

Az eddigi HP-feldolgozások a gyerekes kategóriába tartoztak, de most az EA úgy döntött, a közönség megérett egy kis pusztításra. A Deathly Hallows című utolsó kötet két játékban jelenik meg, és egy meglehetősen csúnya Gears of War-klónt kapunk, fedezékharccal és varázspálcás lövöldözéssel.

Ami a celebvilágban történt...

Steve Jobs



cége, az Apple végre többet ér a tőzsdei elszámolás alapján, mint a Microsoft (222 vs. 219, persze milliárd dollárban).

Jake Gyllenhaal



munka nélkül van: a csúfos nyitás miatt a Disney úgy döntött, hogy a Prince of Persia filmből végül nem lesz trilógia.

Michael Jordan



lesz a címlapfigurája és főszereplője az NBA 2K11 kosárlabdaprogramnak – az ő életpályáját játszhatjuk le újra.

Jade Raymond



Montrealból Torontóba költözött, hogy ott felügyelje az új – és megújuló – Splinter Cell készítésének munkálatait.

Peach



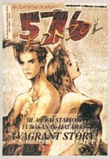
hercegnőt megint elrabolta Bowser és megint a mi munkánk lesz megmenteni. Istennek hála, mert a játék bitang jó lett!

J. Allard



az utolsó „Xbox-alapító" is elhagyta a Microsoftot, így az eredeti projekt elindítói közül már senki nincs a cégnél.

Oldschool
2000/06



A BORÍTÓN
VAGRANT STORY

Minden idők egyik legjobb Squaresoft-játéka (pedig nem kicsi a verseny!) érdekes módon alig késett Európában – üdítő kivétel volt abban a korszakban. Egy kis akció, egy kis szerepjáték, egy kis logikai fejtörő, hegyomlásnyi hangulattal és teljesen egyedi látványvilággal. Ja, és – megint lelkesedünk – minden idők talán legszebb zenei körítésével.



A HÓNAP JÁTÉKA
CHASE THE EXPRESS

Noha a Vagrant Story megérdemelten kapott 98%-ot, csak emiatt nem fogjuk még egyszer körbedicsérni. Helyette jöjjön a Chase the Express, amire anno 96%-ot pakoltunk; igaz, a világsajtóban 50 és 60 közé estek az értékelések. Persze, nem mindenki vevő a darabos rendervideókkal körberakott, „zombitlan Resident Evilre", de tíz éve még itt-ott menő volt ez a stílus. Főleg, hogy a vonat az egyik befejezésnél Budapesten állt meg!



RÉGI IDŐK FM-JE

Ma a Front Mission sajnos már egy robotos akciójáték, ahol ráadásul még néha gyalogosan is kell lövöldözni, de a hőskorban még egy taktikázós RPG volt, temérdek módosítható lépegetővel, fegyverek garmadájával és germán nevű szereplők tucatjaival. Persze nem való mindenkinek, mert bizony igen lassú a játékmenet, és ez később sem indul be olyan nagyon.



GOD OF WAR
GHOST OF SPARTA



Minden idők egyik legjobb és mindenképpen leglátványosabb PSP-játéka folytatódik, avagy Kratos még halála után sem nyugodhat békében. Igaz, ez egy előzmény lesz, egész pontosan a sorozat első és második része között játszódik. A történet azonban főként Kratos múltjáról szól: végre megtudhatjuk a látványos tetoválás, valamint a szörnyű sebek eredetét és megtudhatunk részleteket a hős családi életéről is. Persze nem csak ilyen érzelmes pillanatok szerepelnek majd a játékban, hiszen a játékmenet túlnyomó részét továbbra is az ugrándozás és még inkább az eszelős mészárlás tölti ki. Háznyi főellenfelek, tömegesen támadó élőhalottak és szörnyetegek és mitológiai lények, kiontott belek, kiszúrt szemek, kirabolt templomok – más szóval, csak a szokásos munka a háború istene számára. A fejlesztést a Chains of Olympust is összekalapáló Ready at Dawn végzi egy továbbfejlesztett motorral, szóval valószínűleg a technológiai megvalósításra sok panaszunk nem lesz. Az elődnél legalább 25%-kal hosszabb játékidőt nyújtó program még idén a boltokba kerül (a digitálisba is).





Videojáték menni Hollywood

Játék (filmgyártó)	Adatlap	A történet
HITMAN 2	Bemutató: **2011** Rendező: **Daniel Benmayor** Forgatókönyv: **Daniel Casey**	A meglehetősen gyenge bevételek ellenére is kap még egy lehetőséget a Hitman – igaz, azt még nem tudni, hogy a 47-es ügynök eredeti megformálója, Timothy Olyphant visszatér-e. A sztoriban mindenesetre lelki mélypontról indul antihősünk, hogy pár gyilkosság során rendbeszedje lelkét. Ez amúgy a Hitman 5 játék alapsztorija is.
KANE AND LYNCH (MILLENNIUM)	Rendező: **Wayne Cramer** Főszereplők: **Bruce Willis és Jamie Foxx** Forgatókönyv: **Kyle Ward**	Augusztusban indul a forgatás, de az eredeti rendező május végén lepattant a csapatból – bár sikerült helyettest találni, ez azért cseppet sem jó előjel. Az is kérdéses, hogy Foxx mennyire tudja (akarja) majd hozni a brutális és sosem finomkodó Lynch karakterét. Bemutató jövő év nyarán – ha összejön a forgatás.
MASS EFFECT (LEGENDARY)	Rendező: **Mark Protosevich** (I Am Legend, Thor) Producer: **Avi Arad** (minden Marvel-mozi)	A sikert sikerre halmozó és a World of Warcraft-filmen is dolgozó Legendary készíti a Mass Effect feldolgozását, bár még dátum sincs, nemhogy sztorirészletek. A BioWare fejesei és Casey Hudson, a játék direktora executive producerként bábáskodnak majd a film(-trilógia?) felett, amely inkább világában és mintsem sztorijában épül a játékra.
PIXELS (COLUMBIA)	Bemutató: **2012** Rendező: **Patrick Jean** Producer: **Adam Sandler**	Az internetet meghódító fantasztikus videó (keress rá YT-on) annyira megihlette Adam Sandlert, hogy elhatározta, teljes estés filmet készít belőle. Még forgatókönyv-író sincs, de a terv az, hogy egy Szellemirtók-szerű vidám és kajla film lesz a Pixels.
GEARS OF WAR (NEW LINE)	Bemutató: **?** Forgatókönyv: **?** Producer: **?**	Emlékeztek még, amikor Len Wisemann rendezte a 120-140 milliós költségvetésű, hatalmas csatákat és epikus történetet tartalmazó GoW-mozit? Na ezt el lehet felejteni: a rendező lelépett, a New Line jóval száz millió alá vágta a büdzsét, és a sztorit is egy egyszerű idegenes-megszállós butaságra írják át. Jó hír meg sehol…

ők megmondták... **idézetek**

„Az iPad megjelenésével a Nintendo aranykorának végleg befellegzett. De hát a DS-sel és a Wii-vel már amúgy is a saját sírjukat ásták."
Masato Kato, a Chrono Trigger és a Xenogears írója, a FF7 küldetésterve-zője nyilatkozott így meg Twitteren. Bár az iPad tényleg remek dolog, ez az állítás minimum elhamarkodott... ■

„Megdöbbentő, hogy az emberek nem vették észre, hogy Pachter csak poénkodott. De tök mindegy, nem érdekel. Én az E3-at itthonról nézem idén."
David Jaffe (Twisted Metal, God of War) reagál Michael Pachter ipari elemző egy nyilatkozatára, amelyben az E3 egyik nagy meglepetésének a Twisted Metal 2 remake-jét nevezte meg. Nem hangzott túl viccesen... ■

„Rengeteg munkát öltünk az Alpha Protocolba. A gond az, hogy mindezt koordinálatlanul tettük, vagy éppen valami fejes hülyeségeit kellett megcsinálni. [...] Már két éve is nyilvánvaló volt, hogy le kellene lőni a projektet. [...] A Fallout New Vegas remekül fest és a másik, bejelentetlen fejlesztés is nagyszerű – már most jobb, mint amilyen az Alpha Protocol volt megjelenéskor."
Egy magát meg nem nevező Obsidian-alkalmazott kirohanása az Alpha Protocol tesztjeinek megjelenését követő időszakban. Igaz, az nem bizonyosodott be, hogy tényleg egy fejlesztőről van szó, de az információk bensőséges jellege mindenképp ezt sugallja. ■

„Rengeteg kiadóval beszéltünk, mielőtt meghoztuk a döntést, de végül úgy éreztük, hogy az EA Partners a legmegfelelőbb társ – nem kis részben azért, mert így az új játékunk jogai nálunk maradnak."
Ted Price, az Insomniac vezetője magyarázza azt a világrengető bejelentést, hogy a cég következő játékát az EA fogja kiadni, PS3 mellett immár X360-ra is (ez lesz az első, nem-Sony gépre is kiadott Insomniac-cím). Nem kell félni, ez csak egy sorozat lesz, a Ratchet és a Resistance maradnak PS3-on! ■

„Travis életének ezen szakasza véget ért a No More Heroes 2-ben – nem tervezünk harmadik részt. Azonban az élete hozhat még neki kalandokat, más játékokban még feltűnhet. A killer7 nagyon fontos játék számomra és a csapat számára. Remake-et soha nem készítenék belőle, de egy új epizód fejlesztésében szívesen benne lennék!"
Suda51, a fenti játékok alkotója (jelenleg az EA-nek készít horrorjátékot) beszél legkedvesebb alkotásainak, hőseinek jövőjéről. ■

„A Red Dead Redemption lehet, hogy az utóbbi tíz év legnagyobb játéka, de a lelkes ír rajongók csúnya meglepetésre számíthatnak. A „részeg ír" sztereotípia sajnálatos módon megint felütötte a fejét, hisz a falu alkoholistáját egyszerűen Irish-nek hívják."
Az Irish Herald nevű napilap felháborodik. Reméljük előbb-utóbb a mexikóiak, az Abraham nevűek, a sírások és a kokainfüggők is megharagszanak. Sőt, pereket is indíthatnának... ■

KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

játékmódok

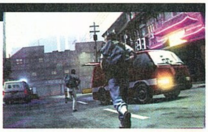
Noha a Kane & Lynch első része meglehetős csalódás volt, úgy tűnik, a fejlesztők tanultak a hibáikból, és a második részt már a javítás szándékával készítik. Persze az augusztusi megjelenésig nem biztos, hogy kiderül, hogy mennyire jártak sikerrel, mindenesetre játékmódok terén alaposan odatették magukat: jöjjön az eddig bemutatott öt lehetőség leírása!

Dog Days



A sztorimódtól hatalmas újításokat – játékmenet terén – nem kell várni; viszont remélhetőleg most már minden komponens kiválóan működik. A mindvégig Sanghai-ban játszódó történetben ezúttal a pszichopata Lynch kerül a középpontba (bár kooperatív-módban – most már akár online is! – Kane lesz a második játékos), illetve egy rosszul sikerült fegyverüzlet, ideges kínai bandavezérek és persze rengeteg lövöldözés. Mindez a YouTube által ihletetett szöszös, itt-ott pixeles, kifakult szűrőkön keresztül, végig egy kézikamera mozgását imitálva.

Fragile Alliance



Az első rész legjobb húzása volt a FA, amely egyedi leképezése a szokásos rendőrök-bankrablók viadalnak. Itt ugyanis mindenki banditaként kezd, és ha rablás közben elhalálozik (a helyszíneket gépi irányítású rendőrök védik), akkor már rendfenntartóként éled fel. A rablók célja a minél több pénz megszerzése és eljuttatása a helikopterhez, és itt jön a csavar: mivel a zsákmányt egyenlő részekre osztják, a rablótársak kiiktatása több pénzt hoz a konyhára neked – igaz, alaposan megnehezítheti a dolgodat, ha kinyírod társaidat; ráadásul az áldozat rendőrként tuti rád fog vadászni.

Arcade



A fenti játékmód egy változata az Arcade-mód, amely tulajdonképpen ugyanazt meséli el, csak éppen emberi társak nélkül, egyedül játszva azok számára, akik nem rendelkeznek online kapcsolattal (minden online mód 12-főt kezel). A társak itt orosz maffiózók, és egy összetett algoritmus dönti el (nem kis mértékben a te korábbi cselekedeteid alapján), hogy elárulnak-e és hogy ez mikor következik be.

Undercover Cop



Szintén a Fragile Alliance módosítása, méghozzá talán a legaljasabb. Amúgy is igaz a törékeny szövetség leírás erre a játékmódra, hisz mindig kell mohó „barátok" hátbatámadásától tartani, de itt az egyik bandita ráadásul beépített zsaru, akinek fő feladata a rablók – optimális esetben gyanút fel nem keltő – kivégzése. Mivel egyedül van a rosszarcúak között, igen óvatosan kell cselekednie, hogy hazafiságát sikeresen álcázza kapzsiságnak. A legjobb, ha a gyanú elterjed, és a gengszterek egymásra vadásznak – ekkor meglapulva elég lehet kivárni e csatának a végét.

Cops and Robbers



Négy millió dollár, négy perc – a rablók számára menekülés, a rendőröknek pedig üldözés. Itt nincs oldal-váltás, nincs elosztott pénz, így itt a társak igazi szövetségesek, nem pedig potenciális gyilkosaink. Az összedolgozás, a pénz oroszlánrészét cipelő gengszter megvédése lesz a középpontban, no meg a négy perc alatt a helikopter elérése – nem lesz egy egyszerű menet.





Xenoblade

Annak ellenére – vagy inkább pont azért –, hogy tele van robotokkal és repülő gőzhajókkal, a Xenoblade egy tipikus, klasszikus jRPG-nek ígérkezik. Van egy elképesztő hatalmú varázskard köré szőtt történet (fiatal srác megtalálja, gonosz varázsló megkívánja), romantikus szál, no meg millió csata, tápolás a végtelenségig és mellékküldetések százai. Nincs is ezzel semmi baj, főleg úgy nincs, ahogy a Xenogears-széria készítői ezt Wii-n megvalósították: minden fantasztikusan néz ki, és alig-alig kell a kontrollerrel hadonászni. A küzdelmekben az alaptámadást MMO-szerűen automatikusan osztjuk ki, igazán odafigyelni a varázslatok használatára kell: ezeket összehangolva a gép által irányított társak cselekedeteivel sokkal erősebb hatást érhetünk el (egy recept: tűzgolyó + szélvihar = tűzförgeteg). A megdöbbentően óriási játékvilággal rendelkező Xenoblade semmit nem bíz a véletlenre: amúgy is tekintélyes játékidejét egy achievement-rendszerrel és egy városépítős mellékküldetéssel (nem olyan összetett, mint a Dark Cloudok megoldása) nyújtja még tovább. Megjelenés Japánban már júniusban. ■









Az újoncoknak, a fiataloknak tervezett Sonic-széria harmadik állomása (a Secret Rings és a Black Knight után) a Colors alcímet viselő játék lesz, amely még idén megjelenik, Wii-re és DS-re. A klasszikus, 3D-s Sonic formulát használó játékban szerencsésre nem lesznek más játszható karakterek, vérsünök, fegyverhasználat és beszélgetés, tehát ilyen téren egy „tiszta” Sonicot kapunk. Azért extrákra kell számítani: mégpedig az eltérő színű és így eltérő erőket birtokló Wisp nevű lények kapnak fontos szerepet. Minden ilyen állatka megzabálásával Sonic valami különleges képességet kap, az egyiktől még gyorsabban fut, a másiktól ásni kezd, a harmadikkal megvédi magát a környezet ártalmaitól – egyszóval Mario-féle powerupokról van szó, csak itt ugye általában hatalmas sebesség mellett kell őket megenni, felhasználni. Valamennyire idetartozik, hogy a nyárra beígért Sonic 4-et a Sega elhalasztotta, a játék így csak év végén jelenik meg. ■



Számunkra megdöbbentő volt a Sega szereplése, hisz csak egy – kis csalással kettő – sorozatuk van, amelyik elérte a tízmilliós eladásokat. Valahogy többet vártunk a legendás cégtől, akinek megannyi felejthetetlen, de ezek szerint viszonylag sikertelen játékkal ajándékozott meg minket. A lenti összeállításban a játéktermi kiadásokat, a gyűjteményes kiadásokat, mobiltelefonos verziókat nem számoltuk, illetve az eltérő platformokra megjelent (akár eltérő címen is), de azonos játékokat is csak egynek számítottuk. ■

SEGA-MILLIÓK

SONIC



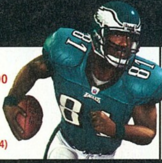
Játékok száma: 32
Összeladás: 54 000 000
Az első rész:
Sonic the Hedgehog
A legutóbbi rész:
Sonic and the Black Knight (2

MARIO AND SONIC



Játékok száma: 2
Összeladás: 16 500 000
Az első rész:
Mario & Sonic at the Olympic Games (2008)
A legutóbbi rész:
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (2009)

NFL 2K



Játékok száma: 6
Összeladás: 8 500 000
Az első rész:
NFL 2K (1999)
A legutóbbi rész:
ESPN NFL 2K5 (2004)

VIRTUA FIGHTER



Játékok száma: 11
Összeladás: 7 100 000
Az első rész:
Virtua Fighter (1995)
A legutóbbi rész:
Virtua Fighter 5 Online (200

TOTAL WAR



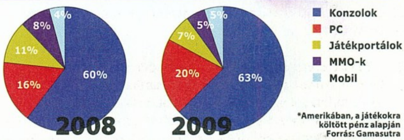
Játékok száma: 6
Összeladás: 5 500 000
Az első rész:
Medieval 2: Total War (200
A legutóbbi rész:
Napoleon: Total War (20

ALEX KIDD



Játékok száma: 5
Összeladás: 5 000 000
Az első rész:
Alex Kidd in Miracle World (1986)
A legutóbbi rész:
Alex Kidd in the Enchanted Castle

AZ EGYES JÁTÉKPLATFORMOK PIACI RÉSZESEDÉSE*



*Amerikában, a játékokra költött pénz alapján
Forrás: Gamasutra

ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 Minden idők legkisebb helyet foglaló, kereskedelmi forgalomba került játékprogramja valószínűleg a ZX81-hez készült sakkprogram, a Chess, ami kényelmesen elfutott a gép 1K-s memóriájában.

2 **Míg az amerikai Dreamcasban gyárilag egy 56 k/s modem figyelt, addig az európai verzióba egy jóval lassabb, 33.6 k/s-es modem kapott helyet. Ez még mindig jobb volt, mint Hong Kongban, ahol a modem helyét egy egyszerű műanyag téglával töltötték ki.**

3 Az EA első, egymillió példányban fogyó programja nem játék volt, hanem a Will Harvey által kódolt Music Construction Set, egy zeneszerkesztő. Mindez 1984-ben, két évvel a cég megalakítása után történt.

4 **Az Atari a Coca-Cola megrendelésére egy konferenciára készített egy speciális Space Invaders verziót Pepsi Invaders címmel. Ebben űrlények helyett a P-E-P-S-I betűket kellett „mészárolni”, és hogy tuti a Coca-Cola győzzön, a három perces menetekre a játékos végtelen életet kapott.**

5 A Konami a magas ügyvédi díjak miatt nem védette le a Scramble játéktermi masina szoft- és hardver-jogait, így azt egy csomó élelmes cég egy az egyben másolva maga forgalmazta.

BEELŐZTÜK A SHOW-T

E3

[IRTA GRATH]

Heteken és heteken át tartó, három földrész újságíró-kollégáit és hat ország PR-osait megmozgatva de, sikerült legalább félig beelőznünk a legnagyobb játékshow-t, az E3-at. Bár természetesen rengeteg játékkal nem tudtunk foglalkozni helyhiány, és néhány tényleg új programmal a titoktartás véget, de azt hiszem így is büszkék lehetünk az összeállításra. Legyen szó az új Need for Speedről vagy Assassin's Creedről, a Guitar Hero vagy a Deus Ex friss szemléletű folytatásairól, online nem olvasható információk, másutt nem látható képek egész garmadáját gyűjtöttünk össze nektek 50 oldalon. Az összeállításhoz jó szórakozást kívánunk, és ne feledjétek: az 576kbyte.hu oldalon minden más E3-as bejelentésről azonnal olvashattok!






44 ELSŐ KÉPEK
48 INTERJÚ
11 ELSŐ KÉPEK
18 INTERJÚ
54 INTERJÚ
09 KIPRÓBÁLTUK
30 ELSŐ KÉPEK
20 INTERJÚ
13 ELSŐ KÉPEK
22 ELSŐ KÉPEK
40 ELSŐ KÉPEK
32 ELSŐ KÉPEK
34 KIPRÓBÁLTUK
36 INTERJÚ
24 ELSŐ KÉPEK
15 ELSŐ KÉPEK
09 KIPRÓBÁLTUK
09 KIPRÓBÁLTUK
28 ELSŐ KÉPEK
09 KIPRÓBÁLTUK
08 KIPRÓBÁLTUK

[ÍRTA TYLER]

DEAD SPACE 2



kiadó EA fejlesztő VISCERAL platform PC, PS3, X360 megjelenés 2011 ELEJE

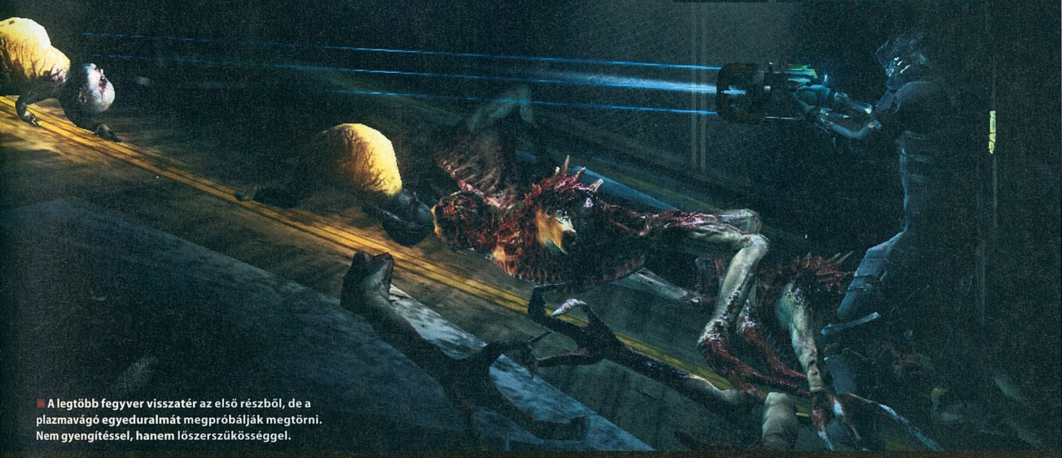
NEM SIKERÜLT ELDÖNTENEM, HOGY STEVE PAPOUTSIS, A VISCERAL GAMES PRODUCERE TÉNYLEG ENNYIRE TÚLÁRADÓAN, MÉGIS IRONIKUSAN LELKENDEZŐ TÍPUS, VAGY ÚGY JÁTSSZA AZ ESZÉT, HOGY TÉVESEN MÉRTE FEL CÉLKÖZÖNSÉG ERRE VALÓ FOGÉKONYSÁGÁT. LÉNYEGTELEN; ÉPP EGY ANGOL SZAKÁCSOK ÁLTAL KÉSZÍTETT PSZEUDO-KÍNAI EBÉDEN VAGYOK TÚL, ÉS EGY LONDONI PREZENTÁCIÓN ÜCSÖRGÖK, AHOL EGY KEDÉLYES AMERIKAI FICKÓ MAGYARÁZ EGY, A VILÁGŰR ÁLLATKERTJÉT KIPUSZTÍTÓ MÉRNÖK LEGÚJABB KALANDJAIRÓL, SZÓVAL AZ ÉLETÉRZÉSSÉ VÁLT GLOBALIZÁCIÓ MELLETT MEGFÉR A TÖLTELÉKHUMOR IS.

Horror és terror", vigyorog Steve. „A célunk továbbra is egy véres, erőszakos játék megalkotása, de szeretnénk mindennek még nagyobb lendületet adni." A Dead Space 2 azonban ennek ellenére továbbra sem az agyatlan akciójátékok táborát szaporítja majd: Steve kitér rá, hogy a karakterfejlődésnek is nagy szerepe lesz, erről pedig az „Isaac 2.0" feliratú prezentációs kép árulkodik. Az Ishimura bányászhajó katasztrófájának egyetlen túlélője már nem a korábbi sematikus és szenvtelen énjét adja: végre megpillanthatjuk a szenesvasalóra emlékeztető sisak mögött lapuló arcát, és szótlanságát a látottak esetenkénti kommentálásával töri meg. A vérbő sci-fi köntös mögé egy pszichohorrort szeretnének bújtatni a Visceral emberei. „Gondolj csak bele, mennyi szart megélt a szerencsétlen, és soha nem szólt egy szót sem. Persze, ezúttal sem szeretnénk belőle dumaládát faragni, de úgy gondoljuk, átélhetőbb lesz a története, ha személyiséget kölcsönzünk neki, a dramaturgiának pedig jót tesz, ha másokkal is beszélgethet."

Három év telt el az Ishimurán megélt mészárlás óta, a semmi közepéről pedig a Titánra, a Szaturnusz harmadik holdjára keveredünk. A Sprawl nevű űrállomás nyersanyagok feltárásával foglalkozik, a munkásélet szépségeit azonban a nekromorfok támadása szakítja meg. Az eltelt időt valószínűleg predator-kiképzőtáborban tölthették, a meglehetősen vad idegenek ugyanis nem közvetlenül támadnak ránk: taktikáznak, elbújnak, a hátunkba kerülnek, kitérnek a lövések elől – a rohadékok tanulásra is képesek, szükség esetén az elhelyezkedésükön is változtatnak.

„Finomítottunk a kinetikus eszközök használatán. Az új taktikánk: vágd le a végtagot, majd kapd fel, és állítsd az ellenfélbe!" magyarázza Steve, a demonstráció kedvéért pedig Isaac felkap egy leszakított karmos mancsot, és a frissen megcsonkított ellenség





A legtöbb fegyver visszatér az első részből, de a plazmavágó egyeduralmát megpróbálják megtörni. Nem gyengítéssel, hanem lőszerszűkösséggel.

cimborájának a fejébe repíti, mire az azonnal összecsuklik. „Sokan dicsérték az előző rész látványvilágát – azt szeretnénk, ha ehhez felnőne az interaktivitás is!" A pusztítás anatómiájával kapcsolatban nem is lehet kifogás, hacsak az nem, hogy néha már-már önmaga paródiájába hajlik: Isaac egy krómgerellyel nyársalja fel a rohamozó nekromorfot, hogy utána abba magasfeszültséget vezetve égesse szénné ET agresszív rokonát. A crawlerek ennél sunyibbak, de minden aljasságuk remekül megbosszulható: a fejük levágása után egy gyors lendítéssel felkaphatók, majd az ellenfélhez vághatók, a detonáció túlélési esélyei pedig roppant alacsonyak.

Finomítatlan kódot látunk, ezért a Steve által említett impresszív grafika egyelőre nem szúrja ki a szemünket; a textúrák eléggé alacsony felbontásúnak tűnnek, az élsimításért felelős munkatárs pedig valószínűleg a szabadságát tölti. Ettől függetlenül már most látszik, hogy a bányászhajóval ellentétben itt nem csak éjsötét zugokban mászkálhatunk: a Sprawl bemutatott szegmensei egy rozsdamarta Blade Runnert idéznek. A bányában munkagépek lüktetnek, a neonfényben vibráló zöldes folyosókon crawlerek kapaszkodnak fel a falra, a szuperkomputerekbe repített golyózápor hatására pedig elegánsan rombolódik a környezet. Mindez nem csupán látványelem: a kirobbanó üvegszilánk, a leszakadó panelek, és a vezetékeken himbálózó neonlámpa önmagukban is jól festenek, de a törött fémdarabokat szintén felhasználhatjuk a kinetikus támadásokhoz – a hitelesség kedvéért gyorsan meg is tekinthetjük, ahogy a fémszilánk a falba ékelődve végzi.

Londonban kiderült: a Dead Space 2 brutálisabb, változatosabb és akciódúsabb, mint az első rész.

„Isaac mérnök, nem űrkommandós; szeretnénk ezt az oldalát alaposabban bemutatni. Bár a játék akciódúsabb lesz, nem hagyhatjuk figyelmen kívül azok igényeit sem, akik a puzzle-feladványokat szeretik. Az ő kedvükért ezeket Isaac képességeinek megfelelően fejlesztettük tovább" közli Steve, és be is mutatja, mire gondol: Isaac egy biztonsági ajtó paneljét meghackelve juthat át a következő helyszínre – egy hatalmas csarnokba, amelyben csak úgy hemzsegnek a nekromorfok. „Ennélfogva nem pusztán tűzerővel kell győzedelmeskednünk" próbálja meg túlüvölteni az épp beszakadni készülő hangfalakat, „hanem a terep adottságait is ki kell használnunk!" Egy lövés a vákuumzáras zsilip paneljébe, és a kapu feltárul, a sivalkodó idegenek pedig egymásba gabalyodva süvítenek ki a világűrbe, nyomukban Isaac-kel, aki kétségbeesetten kaparja a padlót, amíg a becsapódó ajtó ketté nem vágja. Döbbent csend. „Persze, ilyenkor figyeljünk arra, hogy ezzel mi is könnyen pórul járhatunk" – jegyzi meg Steve, villámgyors nabazmeg-pillantást vetve a játékot prezentáló srácra, majd gyorsan megtekinthetjük a rendezői változatot is – ezúttal a Spawn-fizimiskájú főhős túléli a kalandot. „Már csak azért is, mert ezt az ellenfelek is előszeretettel használják."

Egy német kolléga kérdez valamit, mire Steve elmosolyodik. „Várj, odaadom a mikrofont. Apám, ez tiszta Oprah. Szóval, mire vagy kíváncsi?" „Lesz PC-verzió?" – ismétli meg a kérdést a pasas. „Hogyne lenne!" vágja rá Steve, mintha nem borultak volna lángba a fórumok, amikor az EA ennek ellenkezőjéről tájékoztatott néhány hónapja." Nem kérsz gyümölcsöt?" A kérdező operációs rendszere lefagy a szabálytalan művelettől. Kihasználom a döbbent csendet: „Korábban említettétek, hogy lesz multiplayer – megtudhatnánk erről valamit?" „Nem árulhatok el róla túl sokat – legyen elég annyi, hogy a barátaid szisztematikus megcsonkítása lesz a cél." (Ez frappáns, meg is jegyzem, ennek következtében kiderül, hogy remekül újrahasznosítható panel, mivel később szóról szóra ugyanezt mondja a VG247 riporterének is.) „Az ígért változtatások nem viszik el teljesen más irányba a játékot az elődhöz képest?" hangzik a következő kérdés, Steve pedig rögtön ingatja a fejét. „Tiszteletben tartjuk mindazokat, akik megvásárolták az előző részt, éppen ezért a Dead Space 2-t is úgy terveztük meg, hogy az ő igényeiknek is maradéktalanul megfeleljen, és az előd teljes értékű folytatásává váljon."

Nincs több kérdés, laptopok csukódnak, jegyzetfüzetek pottyannak a táskákba, motoszkálás töri meg a síri csendet, amivel éles kontrasztot képez, hogy Isaac egy nekromorfot tapos a háttérben. „Oké, srácok, köszönöm, hogy eljöttetek. Biztos nem kértek gyümölcsöt?"

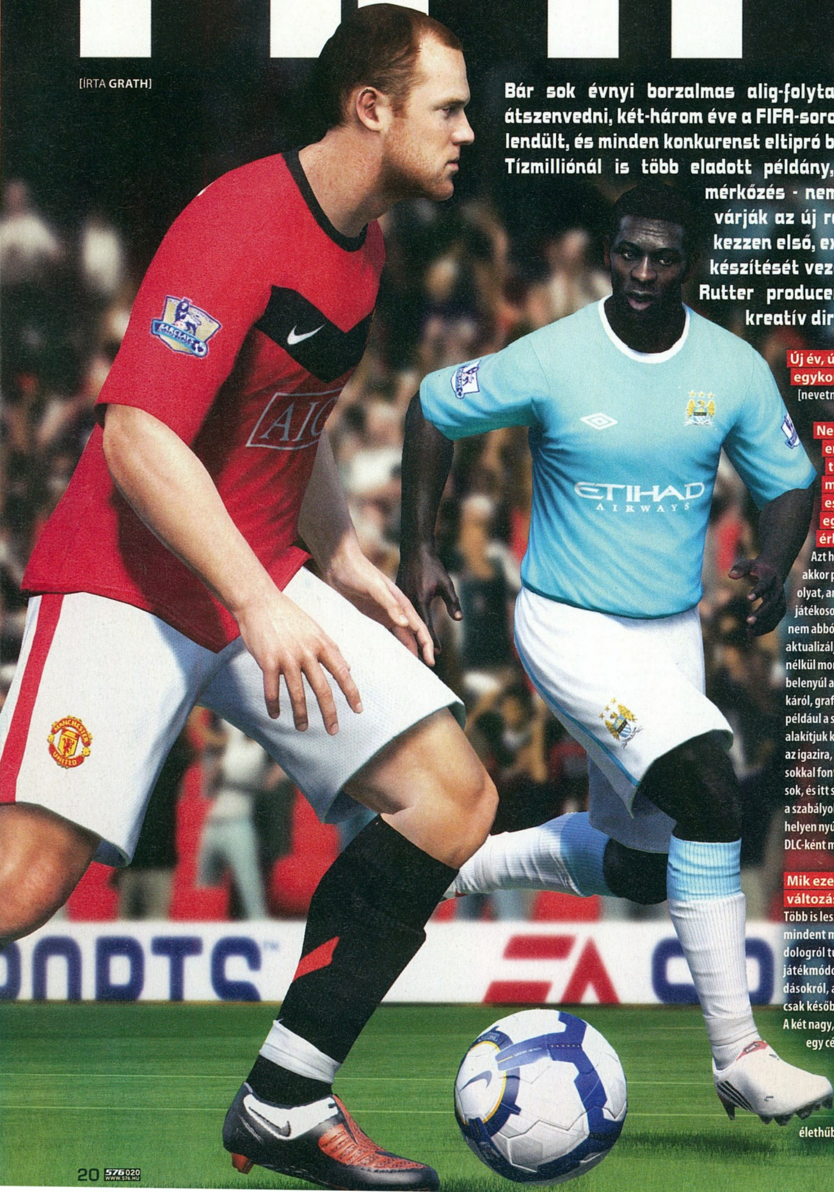




Sok szörny lesz ismerős az első részből, de a legtöbb tanult új trükköket – a betanult reakciók nem fognak működni

FIFA 11

[ÍRTA **GRATH**]



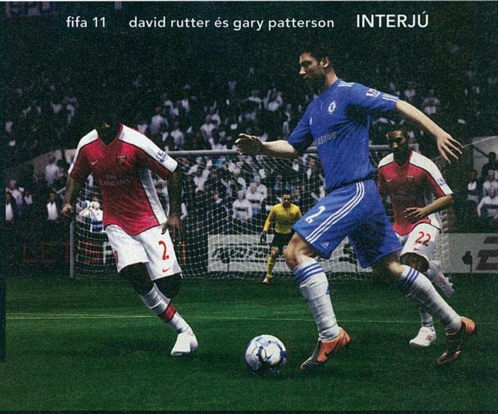
Bár sok évnyi borzalmas alig-folytatáson kellett magunkat átszenvedni, két-három éve a FIFA-sorozat megint csúcsformába lendült, és minden konkurenst eltipró behemóttá nőtte ki magát. Tízmilliónál is több eladott példány, napi átlag hárommillió mérkőzés - nem véletlen, hogy tömegek várják az új részeket. Így tehát következzen első, exkluzív interjúnk a FIFA 11 készítését vezető két ismerőssel: David Rutter producerrel és Gary Patterson kreatív direktorral!

Új év, új FIFA a boltokban – szerintetek egykor megszűnik ez a felállás?
[nevetnek] Hé, hé, az állásunkkal játszol!

Nem erre gondoltam – csak az EA erősen ráment mostanában a digitális kiegészítőkre, és gondoltam megkérdezem, hogy mekkora esélyét látjátok annak, hogy egyszer a FIFA X+1 a FIFA X-hez érkező kiegészítőként tűnjön fel.
Azt hiszem, hogy ha ezt meg tudnánk tenni, akkor pocsék munkát végeznénk – pontosan olyat, amiért tíz éve joggal szidtak minket a játékosok. Ma – sőt, jónéhány éve – már egy FIFA nem abból áll, hogy belerakunk két új stadiont meg aktualizáljuk a játékoskereteket. Mindenféle túlzás nélkül mondhatom, hogy a FIFA 11 is minden téren belenyúl a FIFA 10-be, legyen szó játékmenetről, fizikáról, grafikáról. Lehet, hogy kevesen veszik észre, de például a stadionjainkat is minden évben szépítjük, alakítjuk kicsit, hogy minél jobban emlékeztessenek az igazira, hogy kövessék annak változásait. De persze sokkal fontosabbak a játékmenetet ért változtatások, és itt szinte minden átalakult idén is. Nyilván a szabályok ugyanazok, de megszámlálhatatlan helyen nyúltunk bele a játékmotorba, így ezt FIFA 10 DLC-ként megoldani gyakorlatilag lehetetlen lenne.

Mik ezek a játékmenetet illető nagy változások?
Több is lesz, de ahogy megszokhattad, nem mindent mutatunk be egyszerre. Most két ilyen dologról tudok beszámolni, a többi dologról – a játékmódokat ért változásokról, az online megoldásokról, a Wii-, kézikonzol- és PS2-verziókról – csak később tudok nyilatkozni.
A két nagy, külön nevet kapott jellemző mindegyike egy célt szolgál: hogy a FIFA még élethűbb legyen. Lehet, hogy néhányan nehezítésként élik meg ezeket, de az nyilvánvaló, hogy aki FIFA-val játszik, az szereti az igazi focit is. Így aztán ha a játék még élethűbben viselkedik, akkor az tetszeni fog nekik.





Boldogan jelentjük: idén végre a PC-s verzió is minden tekintetben a zseniális HD-konzolos játék tudását hozza!

Oké, de mi ez a két dolog?

[nevet] Ja, igen, az lemaradt. Az egyik tehát a Personality Plus névre hallgat, a másik pedig a Pro Passing nevet kapta.

Látom szeretitek az alliterációt! Kezdjük akkor a Personality Plusszal. Tippem szerint a híres játékosok valósághű viselkedését takarja majd; de ilyen volt már korábban is…

Igen, ez is része a dolognak, de sokkal többről van szó. Kezdve a játékosok arcától, testtartásától egészen a játékos képességét leíró statisztikákig mindent gatyába rázunk. A statisztikáknak kicsit nagyobb hatást adunk, valamivel érezhetőbbek lesznek a különbségek mondjuk a 70-es és 80-as ügyességű, vagy mondjuk lőerejű játékosok között. Ezen túl bevezetünk pár új statisztikát, a támadó és védő affinitás például azt jelzi, hogy mennyire vesz részt az adott műveletben a nem általunk irányított játékos – beleértve a gépi ellenfeleket is.

Ez persze még nem jelent sokat, de ezt megpróbáltuk feldobni rengeteg egyedi dologgal: más animációkat kap a labdavezetéshez, a lövéshez és szinte mindenhez az adott dologban jó játékos, mint a kicsit képzetlenebb. A statisztikák kihatnak a bemutatható mozdulatok listájára, így egy agilis játékos képes becsúszni, elhalászni a labdát, majd villámgyorsan felpattanni és nekiiramodni – egy lassabb játékos erre egyszerűen nem lesz képes.

Mintha távolból az RPG-kedvelők egyetértő moraját hallanám…

[nevet] Igen, valami ilyesmiről van szó, bár a varázskardot csak a 12-es epizódba tervezzük! Egyszerűen az a lényeg, hogy a valódi fociban is hatalmas különbségek vannak az egyes játékosok képességei között, és ezt be akarjuk mutatni. Nem arról van szó, hogy jobbak vagy rosszabbak, hanem hogy miben jók és miben gyengék. Aki jól cselez, lehet, hogy nem tud jól fejelni – és ezer ilyen ellentétet lehetne felállítani. A statisztikák segítségével ezt meg is tesszük, és ha valakinek alacsony a fejelés képessége, az nem tud majd csukafejessel gólt szerezni.

És mit tud a Pro Passing?

Ez is ehhez kapcsolódik. A több százmillió lejátszott online meccs során rengeteg visszajelzést kaptunk, illetve gyűjtöttünk, és a legtöbb panasz a ping-pong jellegű passzolást érte. Egy gombnyomással bármelyik játékos bárhová szinte teljes pontossággal tudott passzolni. Ennek most valamilyen szinten vége van, mert a passzolás sokkal helyzetfüggőbb lett. Ha nem a megfelelő lábbal, nem stabil testhelyzetből, nem megfelelő erővel passzolunk, a játékos megfelelő képességétől függő eséllyel mehet akár jócskán is mellé a labda. Meg kell szokni, ez tény, de legalább már oda kell figyelni erre is, nem lehet pár pillanat alatt felfejlődni a kapu elé minden csapattal – sokkal biztonságosabb, ha mindenkinél vársz kicsit, hogy teljesen megszelídítse a labdát. Persze vannak játékosok, akár egész gárdák is, akik fantasztikusan tudnak „ping-pong passzolni" továbbra is, de ez lesz a ritkább.

Mennyivel lesz nehezebb ezen változtatások miatt a játék – mert úgy hangzik, inkább megkötéseket jelent ez az élethűbbé váltás?

Nem, a nehezebb az semmiképpen nem jó szó. Egyrészt lesz külön irányítási metódus a kezdőknek, lesz egy oktatórész, ahol elmagyarázzuk ezeket a dolgokat, másrészt pedig nem a nehezítésről, a játékosok szívatásáról van szó. Egyszerűen taktikusabban kell játszani, többet kell fifikázni, oda kell figyelni akár minden játékos egyedi tudására. Eddig, ha sérülés miatt lecserélted a 81-es átlagú focistádat egy 79-es átlagúra, tulajdonképpen semmi nem változott. Most azonban lehet, hogy át kell alakítani a taktikádat, mert mondjuk ő nem cselez, hanem inkább lő, vagy mert nem szívesen marad hátul védekezni, vagy hihetetlen gyorsan tud futni.

A kapusok viselkedésére is rákérdeznénk, mert sok volt velük a gond tavaly; sőt, még a World Cupban is…

Igen, a passzolás után ez volt a második dolog – túl lelkesen jönnek ki, túl könnyen lehet átemelni felettük a labdát. Szerencsére ezt automatikusan megoldotta a Personality Plus bevezetése – a megfelelően magas képesség hiányában hihetetlenül rizikós dolog lesz átemeléssel kísérletezni. De más téren is kihatott ez az újítás: a kapusok között is hatalmas eltérés lesz – hogy csak egy dolgot mondjak, ami igen fontos, nagyon nem mindegy, hogy egy adott helyzetben a hálóőr megfogja a labdát, vagy kiüti.



Minden eddiginél több játékos arca lesz élethű, a legnagyobb ligák első osztályából szinte mindenkit kidolgoztak!

Tudom, hogy a multiplayerről még nem beszéltek részletesen, de legalább valami átfogó képet tudtok adni?

Nem, sajnos azon túl, hogy még jobb lesz, mint eddig, nem tudunk róla mesélni. De tudod mit, itt egy információ, amit azt hiszem ma másnak még nem mondtam: a World Cup büntetőrúgási rendszere annyira jól bevált, hogy azt átvesszük a FIFA 11-be. ■

Bár a bezoomolt állóképeken a FIFA mindig jól nézett ki, idén a tévé-kamerából is látványosságot kapunk!









Guitar Hero Warriors of Rock

kiadó activision **fejlesztő** neversoft **platform** ps3, wii, x360 **megjelenés** 2010 szept.

BÁR FÉNYE KÉTSÉGTELENÜL MEGKOPOTT AZ UTÓBBI ÉVEKBEN, A GUITAR HERO MÉG MINDIG AZ ACTIVISION EGYIK LEGJÖVEDELMEZŐBB SOROZATA. NEM CSODA HÁT, HOGY MÁR KÉSZÜL A HATODIK RÉSZ!

A Rock Band nem hazudik a címével. Rockbandát, metálegyüttest hozol létre, akikkel bejárod az egész bolygót, egyre nagyobb koncerteket adva. Ellenben a Guitar Hero... ma már tökéletesen játszható akár gitár nélkül is, ráadásul túl sok hősies sincs a dologban: felbattyogsz a színpadra, lezúzod az előre kiosztott számokat és hazamész. Nem feltétlenül baj ez persze, senki nem pereli be a céget (ezért legalábbis), de hát a nomen est omen mondás nem véletlenül vészelte át az elmúlt évezredeket – valami csak van benne...

Ide vezet vissza a már alcímében is ezt a kort felidéző új Guitar Hero. Ráadásul ez nem csak marketingszöveg, nem csak altatás – a vadonatúj Quest játékmód végre átveszi a sorozat alaposan megfáradt „kampányának" helyét. Ez felépítésében – sosem találnád ki! – a régi Super Mario játékokat idézi: ott a térkép, azokon pöttyök jelölik a harc egyes állomásait, és e pályákat leküzdve mehetünk tovább. Még az is megvan, hogy extra jó teljesítménnyel különleges helyszíneket, útlevágásokat nyithatunk meg harcosunk számára. Nem mariós dolog, de ennek ellenére jól hangzik: igazi sztorit kapunk, epikus intróval, rengeteg átvezető jelenettel.

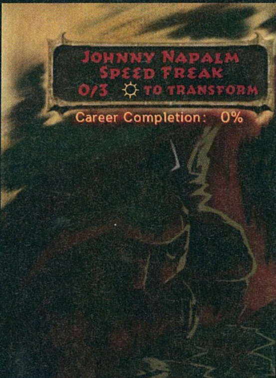
Az unalomig ismert kampány végre átalakult: egy fantasy kalandot élhetünk át, gitárunkkal harcolva!

Valami hasonló felismerés mehetett végbe a Neversoftnál is: a gördeszkáról gitárra ültetett fejlesztőcsapat legfőbb vágya idén a gyökerekhez való visszatérés. Ez egyrészt jelenti a sorozat gyökereit is, amikor Duran Duran, Elton John vagy Steview Wonder nem kaphatott helyet a zenei kínálatban. No nem azért, mert rossz zenék lennének – bár speciel a Duran Durannal szemben vannak komoly fenntartásaink –, hanem azért, mert a gitárhoz, legalábbis a gitárzúzáshoz vajmi kevés közük van. Másrészt azonban a gyökerekhez való visszatérés egy más síkon is értelmezhető: a 80-as évek igazi metálbandáinak, a legendássá lett riffek, felejthetetlen borítók időszakának világába való visszatérésként. Amikor a fantasy konceptalbumok meghatározták a zenei színteret, amikor gitárral történeteket lehetett mondani, amikor talán még nem a pénz volt mindennek a központjában.

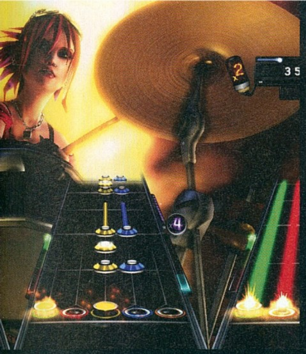
Harcost alakítunk, aki a csak Bestiaként emlegetett sötét entitás ellen vonul harcba, feltámasztandó a rock istenét, darabonként összerakva annak mágikus gitárját, legyőzve annak félelmetes tábornokait. Komoly Brütal Legend utánérzésed van? Nem csoda, de nem is annak másolata: egyszerűen az ihletforrás volt ugyanaz. Az új gitár is ennek szellemében készült: új funkciói nincsenek, de alakja egy bárdot idéz, mérete hajszálnyival nagyobb, és két „szárnyát" szabadon lehet majd festeni, matricázni.

A játék nyolc metálharcost ismer – néhányan régi visszatérők, mint Lars Ümlaut, de bőven lesznek újoncok is. A Gene Simmons (ugye ha ezt a cikket olvasod, nem kell





A megdöbbentő intenzitással a Brütal Legend térképét eszünkbe juttató Quest-menüben mindig látszanak éppen aktuális feladataink, a megnyitott helyszínek és aktuális karakterünk. Az előrejutás a már megszokott módon, gitárzúzással, húrtépéssel történik: több pont elérésével, hibátlan szakaszokkal vagy az ellenfél hibára kényszerítésével nyerhetjük meg a párviadalokat.







■ A GH5 kapcsán felmerült perekből okulva ezúttal egyetlen igazi zenész sem jelenik meg a játékban – a KISS frontembere is csak jellegzetes orgánumával van jelen. Ezért cserébe a Quest módban feltápolt karakterünket átvihetjük más játékmódokba is.



kitérni rá, hogy ki is ő) által narrált történet során egyszeri gitárosunkból ténylegesen GitárHŐS válik – ha a megfelelő varázstárgy birtokában vagyunk, alakot vált és képességei is kibővülnek: az előbb említett Lars például villámköntöst ölt és akár hatszoros (Star Powerrel 12-szeres) szorzót is képes lesz elérni. A Bestia tábornokai hasonlóan erősek, sőt, némelyek varázslatokkal is támadnak játék közben!

A Quest mód hosszáról még nem esett szó, de kisebb változások lesznek attól függően, hogy melyik karakterrel vágunk neki az eseményeknek, szóval az igazán elszántak heteken keresztül el fognak szórakozni. E mellett ráadásul ott van minden más ismert opció: a quickplay, ahol minden szám megnyitva várja a zenészeket (itt már természetesen dobosok, basszusgitárosok és énekesek is megkapják a magukét), ráadásul 13 egyedi kihívást terveztek mindhez. Ott van a party play, amelyben továbbra is menet közben lehet játékosonként nehézséget, vagy akár hangszert váltani. És természetesen ott van az online multiplayer is, méghozzá minden megszokott funkcióval és játékmóddal.

A körítés tehát sokat változott, és boldogan mondhatjuk: csak előnyére. A játékmenetet túl nagy reform nem érte (a basszusgitárosok kapnak egy új mozdulatot, amikor ki kell tartani egy húrt a többi pengetése mellett), de jövőre talán ez is megtörténik: Brian Bright producer a londoni bemutatón elpöttyintette, hogy nagyon komolyan gondolkodnak a billentyű bevezetésén is – ez amúgy a Rock Band 3-ban fog debütálni.

Közel 90 új szám lesz, importálhatóak lesznek a GH5 zenéi és minden, azzal a játékkal is kompatibilis letölthető tartalom is. A legvégső csatához, a Bestiával való leszámoláshoz a KISS néhány tagja írta a zenét – rögtön két verzióban is, mert a designerek szerint az első változat (noha remek dal volt) túl könnyűnek bizonyult, így pár tekerést, váltást még belepakoltak. Amúgy a zenei kínálat a fent elmondottaknak megfelelően a gitárzúzós irányba tolódott el (bár a Queen-féle Bohemian Rhapsody azért nagyon nem ide sorolható – de megbocsátjuk, jó dal), de az kicsit furcsa, hogy a fantasys-sárkányos témához egyelőre meglehetősen kevés tipikusan ilyen dalt jelentettek be. Oké, van Black Sabbath meg Children of Bodom, de hol van Dio vagy a Manowar? A Demons & Wizards és az Iced Earth? Savatage, Blind Guardian, Nightwish, Helloween, Iron Maiden, Gamma Ray – és a sort még a végtelenségig lehetne folytatni. Reméljük, a dalválogatók a helyes stílus felé matatnak, és az eddig bejelentett dalok listáját csak az előadók ismertsége alapján állították össze.

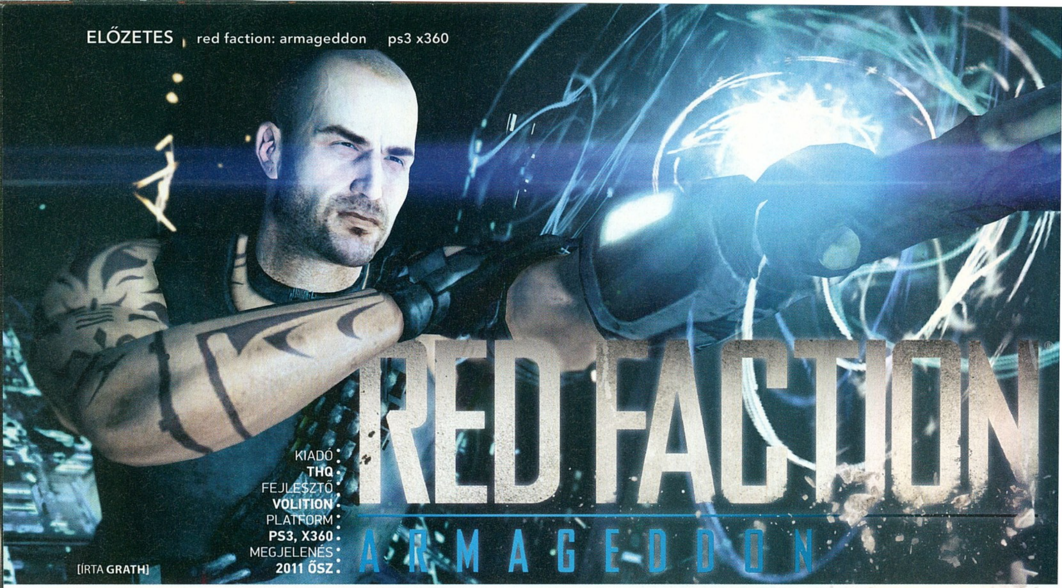
Többen talán letettek már a GH-sorozatról – főleg a tavalyi eszelős mellékszál-áradat miatt –, de a Warriors of Rock egy hatalmas lépés a legjobb irányba. Talán a modern metálon nevelkedettek szemében furcsa és gyerekes lesz ez a mese, de hát róluk a Manowar már mindent leírt. Ez a játék az igazi metál híveinek szól. És ez így van jól! ■



A Warriors of Rock eddig bejelentett számlistája

Sokkal több a tényleges gitárzene, mint az előző részben, de reméljük kapunk klasszikus, 80-as éveket idéző metált még...

AFI	Dancing Through Sunday
Anthrax	Indians
Avenged Sevenfold	Bat Country
Black Sabbath	Children of the Grave
Buzzcocks	What Do I Get?
Children of Bodom	If You Want Peace... Prepare for War
Cure The Cure	Fascination Street
Def Leppard	Pour Some Sugar on Me (Live)
Dethklok	Bloodlines
Dire Straits	Money for Nothing
DragonForce	Fury of the Storm
Drowning Pool	Bodies
Fall Out Boy	Dance, Dance
Foo Fighters	No Way Back
Foreigner	Feels Like the First Time
Jane's Addiction	Been Caught Stealing
Jethro Tull	Aqualung
Kiss	Love Gun
Linkin Park	Bleed It Out
Megadeth	Sudden Death
Metallica & Ozzy Osbourne	Paranoid (Live)
Muse	Uprising
My Chemical Romance	I'm Not Okay (I Promise)
Night Ranger	(You Can Still) Rock in America
Nine Inch Nails	Wish
Queen	Bohemian Rhapsody
Rammstein	Waidmanns Heil
Silversun Pickups	There's No Secrets This Year
Slayer	Chemical Warfare
Slipknot	Psychosocial
Stone Temple Pilots	Interstate Love Song
Tesla	Modern Day Cowboy
The Hives	Tick Tick Boom
The Offspring	Self Esteem
The Rolling Stones	Stray Cat Blues
ZZ Top	Sharp Dressed Man (Live)



KIADÓ: **THQ**
FEJLESZTŐ: **VOLITION**
PLATFORM: **PS3, X360**
MEGJELENÉS: **2011 ŐSZ**

[ÍRTA **GRATH**]

RED FACTION: ARMAGEDDON

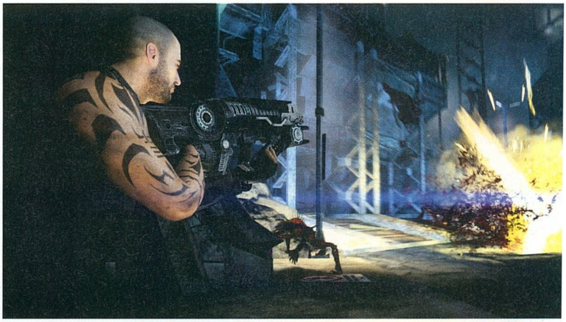
HOSSZÚ, ROBBANÁSOKKAL ÉS PUSZTULÁSSAL TELI KÜZDELEM VOLT, DE VÉGÜL GYŐZEDELMESKEDTÉL. A RED FACTION GUERILLA VÉGÉN SZAKSZERVEZETI MEGBÍZOTTBÓL A MARS LEGFÉLTETTEBB TITKAINAK TUDÓJÁVÁ LETTÉL, AKI A VÉGSŐ, HATALMAS ÜTKÖZETBEN LESZÁMOLT A BOLYGÓT KIRABOLÓ, LAKÓIT KIZSÁKMÁNYOLÓ EDF MEGAVÁLLALATTAL. MINDEN SZÉP, MINDEN JÓ, MINDENKI TÉGED ÜNNEPEL. NAGYJÁBÓL ÖT PERCIG...

Merthogy a játékok világában – meg úgy egyáltalán, a sci-fiben – hosszú békére csak a legritkább esetben van példa, és ahogy a beszédes nevű Red Faction Armageddonból kiderül, ezúttal is ez a helyzet. A nagy fesztivált követő ötven év ugyanis több szenvedést hoz a már amúgy is sokat látott vörös bolygó életébe, mint az azt megelőző öt évezred. Hogy mi is történik? Röviden: világvége.

Minden azzal kezdődik, hogy a Marauderek (az eredeti kolonizálók mutációkon átesett agresszív leszármazottai) egy renegát szárnya támadást indít a Mars terraformáló létesítményei ellen, és az összehangolt, jól időzített akcióval sikerül is a városnyi méretű berendezéseket darabokra robbantani. Ennek következtében a balzsamos időjárás, az elviselhető klíma, a kontrollált széljárás a múlté, és pár óra alatt a bolygó felszíne szinte teljes egészében lakhatatlanná válik. Milliók halnak meg, százezrek költöznek a föld alá – a bolygót át- meg átszövő barlangok, kürtők és mesterségesen létrehozott járatok lesznek az emberiség új otthonai.

Ócska helyzet, mi? Nem is lehetne rosszabb, gondolhatná az ember. Ó, dehogynem, mondja erre a játék kreatív direktora, Jacques Hennequet. Merthogy a földalatti városok és sugárutak kialakítása rengeteg vájkálással jár, és előbb-utóbb oda is befúr az oktondi bányász, ahová nagyon nem kellene. Esetünkben egy bogárszerű, több ezer éve hibernált – és emiatt rém ellenséges – faj fészkébe. Az idegenek azonnal fegyverhez nyúlnak, és a

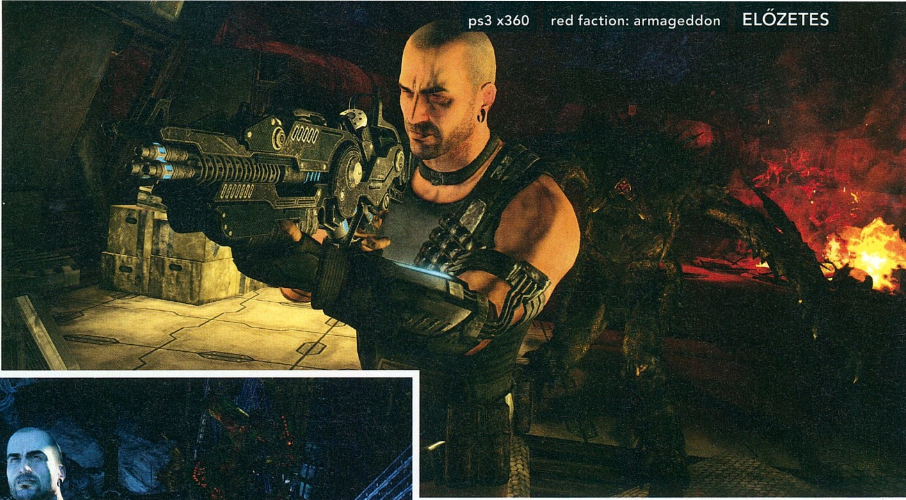
A játék egyik fontos új eleme a Reconstructor: egy nanofegyver, amellyel nem rombolni, hanem újjáépíteni lehet. Egyelőre nem tiszta, hogy csak előre meghatározott pontokon bevethető, vagy bárhol lehet vele majd hidat, falat, barikádot emelni, de így vagy úgy, sokszor fogjuk használni...

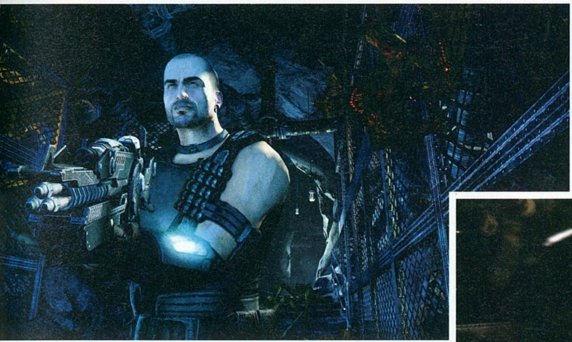












■ **Noha „klasszikus" kooperatív-mód nem lesz, a ma már megszokottnak nevezhető, négyen-a-hullámokban-támadó-lények-ellen játékmód itt is létezik. Az Extermination sztorialapú, és a négy védekező játékos ennek megfelelően kap majd új fegyvereket, nanofejlesztéseket.**



harc máris kétfrontossá válik: a felszínről a Marauderek vadászcsapatai portyáznak, lent pedig az állati ösztönök által hajtott bogarak nyüzsögnek.

Természetesen egy, csak egy ember van talpon a vidéken, méghozzá az előző rész főszereplőjének, Masonnek egy leszármazottja (ötven-hatvan évvel járunk az előző rész után), egy bizonyos Darius. Bányász, kommandós, robbantási szakértő – és ezeknél sokkal több: az emberiség utolsó reménye.

A környezetet tehát ismerjük, de milyen lesz maga a játék? Az alapjait tekintve vitathatatlanul a Guerilla megoldásaira épül: hatalmas területek nyílnak meg egyre-másra, melyeken a sztoriküldetések mellett millió másodlagos feladatunk is lesz. Ezek végrehajtása nem kötelező, de mivel a jutalmak potenciálisan hatalmasak, nem éri meg otthagyni őket. A játék körülbelül fele játszódik a felszín alatt, barlangokban, a bogárlények ősi járataiban, embervájta alagutakban – de a felszínen is sok időt töltünk majd el. Igaz, a „régi" Marsot el lehet felejteni: fenn jégviharok, lávatavak borítanak szinte minden területet, így megfelelő védőfelszerelés (ez jelenthet tankot, lépegetőt, és igen, végre, repülőt is!) nélkül öngyilkosság lenne idelátogatni.

Az akció sokkal durvább lett: a Marauderek nem Mad Max-kocsikban és gyalogosan támadnak, hanem hatalmas lépegetőkkel, az idegenek pedig eltérő taktikákkal próbálkoznak. Az ambusher nevű lények beleolvadnak az árnyékokba, lesből támadnak, a creeperek a falon és a plafonon másznak, a gruntok ostobán rohamoznak, de lesznek óriási, nyolc méteres behemótok is, akik kövekkel dobálják meg a szerencsétlen játékost. Igaz, védtelenek nem leszünk,

hisz új arzenálunk minden eddiginél destruktívabb: plazmavetők, villámot lövő kéziágyúk, savköpők is lesznek az arzenálban, de a játék végére mini fekete lyukakat is előidézhetünk. Természetesen a táj és az épületek pusztulása most is a játékmenet fontos része, de ezúttal mindez stratégiai felhangot is kap: az idegen monolitok felrobbantása megzavarja a „bogarakat", a házfalak ledöntésével könnyedén végezhetünk az alatta levő katonákkal, de idegen fészkek ellen is működik, ha a plafont rájuk szakítjuk.

Ha ez még mindig nem lenne elég, akkor ott vannak a különleges képességként, egyfajta varázslatként szolgáló nanofejlesztések: az egyikkel láthatatlanná válhatunk, a másikkal óriásit lehet ugrani, a harmadikkal meg mondjuk áttörhetünk minden falon. Ezek a sztoriban is kiválóan használhatók lesznek, de az biztos, hogy a tovább finomított multiban lehet majd velük igazán kiválóan trükközni.

A Red Faction Guerilla a tavalyi év egyik nagy meglepetése volt – a Volition csapata pedig biztos kézzel építgeti tovább a feltámasztott sorozat renoméját. Külön kooperatív-mód, kétfrontos háború, a nagyívű pusztítás mellett az építés lehetősége – nem is beszélve a teljesen új környezetről, az ultrahatékony fegyverekről és járművekről. No és a játék alatt dolgozó technikáról: a teljesen megújult játékmotor hozza azt az elvárt előrelépést, amire számítottunk. Mert a Guerilla jó játék volt ugyan, de csak néha volt igazán látványos – az új epizód viszont már e téren is fel akar zárkózni az akciójátékok élmezőnyéhez. És most már nem lesz meglepő, ha ez sikerül is neki! ■



Divatdiktátor a Marson

Darius a nanofejlesztések és a hatalmasat robbanó fegyverek mellett még egy erősséggel rendelkezik: a divat hatalmával. Oké, kis túlzás, de az tény, hogy a megfelelő védőhacuka megszerzése érezhető előnyökkel ruházza fel (érted...) – az egyikkel a barlangokban rejtőzhet, a másikban kevésbé hatnak rá a felszín viszontagságai.



[ÍRTA W]

Guild Wars 2

kiadó **NCSOFT** fejlesztő **ARENANET** platform **PC** megjelenés **2011**

KÉT ÉVSZÁZADDAL AZ ELSŐ RÉSZ UTÁN TOVÁBB FOLYTATÓDIK A HÁBORÚ TYRIA VILÁGÁBAN. AZ ELMÚLT ÉVEK EGYIK LEGNÉPSZERŰBB ONLINE JÁTÉKA VISSZATÉR, ÚJ ESEMÉNYEKKEL, TEMÉRDEK ÚJÍTÁSSAL, MASSZÍV ÍGÉRETEKKEL.

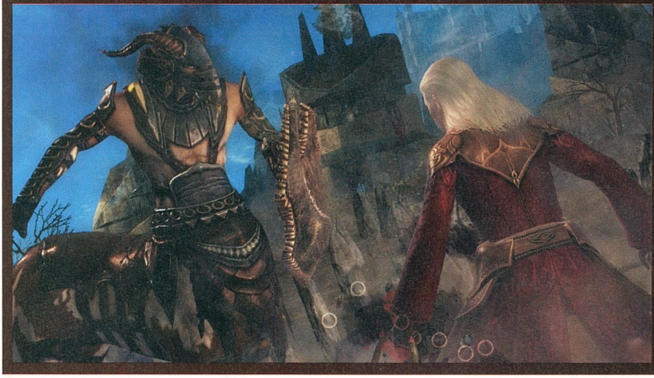
MMO-t gyártani a World of Warcraft ellen, még hat évvel annak startja után is bátor várakozás – hát még akkor, mikor az elstartolt. Főleg úgy, hogy a Guild Wars nem is volt hagyományos MMO: sokkal inkább volt csapatalapú, fejlődéssel teli hack'n slash, mint bármi más, csak a sors úgy hozta, hogy mindez online zajlott. És zajlik is, a Guild Wars továbbra is népszerű, ingyenes alternatíva a visszafogottabb idővel és több életkedvvel rendelkező játékosoknak, előfizetői díj, valamint masszív, több tízezer főt egybefogó központi terület nélkül. Élet a határvidéken, másodszorra – csak most már (majdnem) határok nélkül.

VISSZA A JÖVŐBE

250 év telt el az Eye of the North eseményei óta: Tyria világa azóta drasztikusan megváltozott: ezeréves álmukból ébredeznek az ősi sárkányok és a szemdörgölés után rögtön tüzet is okádnak. Annyira, hogy ötük átformálja az egész világot, amit háborúk sora és folyamatos vérontás tetéz. Vége az ősi viszálykodásnak, többé nem számít az ellentét: a fajoknak egyesülnie kell, ha meg akarják élni a holnapot.

Ha pedig valamiből, hát fajból bizony sok van a Guild Wars 2 újragondolt világában – kereken öt. Az emberek mellett a békéért küzdenek az Asurák, a Charrok, a Nornok és a Sylvariak. A karakterkreálás a folytatás egyik leghangsúlyosabb része. Az MMORPG-k nagy rákfenéje az uniformitás: elfből, orkból, emberből millió akad, a ruházatot leszámítva különbség köztük nincs. A megoldás? Személyiség. A Guild Wars 2 karaktereinek van, ráadásul olyan, amit te, a játékos határozol meg. Eldöntöd, honnan származol, a kasztod és a fajod függvényében kiválasztod az előtörténeted, kitöltöd az életutadban tátongó üres helyeket, meghatározod a személyiséged. A Guild Wars 2 hivatalosan nem ismeri a kasztokat, azokat szakmának hívja. Szakmából nyolc darab van, ebből egyelőre csak kettő ismert: az elementalista és a harcos. Hogy a dolog bonyolódjon, a nyolc kaszt újabb három csoportra osztható. A „tudósok" – mint például az elementalista – könnyű páncélt használnak, a „kalandorok" ennél már vastagabb ruhát öltenek magukra, a „katonák" pedig tetőtől-talpig fémbe öltöztetik magukat. Az ezen a téren hozott döntés nem csak hangulatos és látványos, de ténylegesen kihat arra, hogy milyen irányból is közelíted meg a történetet – ha mogorva, tanulatlan ember vagy, akkor így is fogsz viselkedni az NPC-kkel, a kalandod pedig nem egy kúriában, hanem egy lepukkant útszéli viskóban veszi kezdetét.





És később is végigkísér a teljes kalandon. A Guild Wars egyik kiemelkedő része a történetvezetés volt – kevés MMO mondhatja el magáról, hogy tényleg izgalmas, részletes és kidolgozott történetet kínál, ráadásul olyat, amit nem üres, statikus és élettelen szövegbuborékok darálnak el, hanem az események. A Guild Wars 2 pontosan ezt akarja elkerülni: ha például egy kis falvat rohannak le a szörnyek, akkor arról nem egy a semmi közepén álldogáló NPC ad majd tájékoztatást, hanem az, ahogy látod, amint tűzokádó, vagy épp vérre éhes banditák használják gyújtósnak a falu házait. Rajtad áll, hogy közbeavatkozol-e. Ha akarod, te leszel a hős megmentő, ha akarod, hagyod, hogy a támadók győzzenek és viseled a tétlenség következményeit, a számodra örökre elvesző lehetőségeket.



Az elementalista természetesen a természeti elemek erejére támaszkodik – a vízzel gyógyít, a földdel erősít, a tűzzel sebez. Hogy a szél mire lesz jó, azt még nem tudni...



VILÁGOK (H)ARCA

Ilyen és ehhez hasonló eseményből rengeteg, több száz akad, ráadásul ezek képesek átfedni is egymást, így egy egyszerű tárgycipelős küldetés egy másik, éppen folyó invázió területére is betörhet. Véglegesen persze egyik küldetés sem teljesíthető, az elhibázott vagy kihagyott események egy bizonyos idő elteltével ismét megjelennek.

Elsősorban azért, mert a Guild Wars 2 a hagyományos értelemben vett MMORPG szabályrendszernek nem felel meg, a küldetések továbbra is a közös területektől elzárt instance-okban zajlanak, egyedül a központi területek azok, ahol tényleg nagyon sok játékos tartózkodik egyszerre. Ez persze továbbra sem zárja ki a csapatalapú megközelítést és a klánokat, de a magányos harcosok most már sokkal könnyebben lelhetnek társakra, hisz az adott területen zajló dinamikus eseményekbe bárki, bármikor becsatlakozhat, ráadásul úgy, hogy nem kell félnie mások közbeavatkozásától, hiszen az XP és a zsákmány eloszlása minden aktív szereplő számára egységes és egyenlő mértékű.

Persze az ellentétek továbbra is lerendezhetőek a játékosok között, a PvP-rendszer teljes egészében megegyezik az első Guild Warséval, vagyis mindenki a maximális szinten, minden elérhető képzettség és tárgy birtokában szállhat be a központi harcba. Igazi változás a világszintű PvP-ben tapasztalható, ahová bárki, bármilyen szinten becsatlakozhat. Az itteni csaták masszívak, sok fő részvételével zajlanak, sokkal inkább hasonlítanak egy valós idejű stratégiára, mint egyszerű kaszabolásra.

A feladatok is ehhez igazodnak, itt a küzdelem inkább szól őrtornyok és stratégiai fontosságú területek megszerzéséről és megvédéséről, mint a másik megöléséről. A győzelemért járó jutalom pontosan ehhez igazodik: nem a játékost, hanem az adott területet jutalmazzák, jobb tárgydobálási rátával, egyéb bónuszokkal – főleg olyasmivel, ami kihat a harcra is. Az összecsapások folyamata különösebben nem változott, de új, fontos tényezőként kezelendő az irány és a hatás. Az irány egyértelmű, különösen a területre vagy célszemélyekre ható varázslatoknál és támadásoknál van szerepe, a hatás pedig főleg az elementalistára, és várhatóan a többi varázshasználóra igaz – az általa húzott tűzfüggöny önmagában is komoly fegyvertény, de ha egy csapattárs ezen keresztül lövi el a nyilát, akkor az ő támadása kap egy plusz módosítót. Lőni márpedig jó, főleg, mert a 250 év alatt sikerült feltalálni a puskaport, így a pisztolyok és a puskák jelenléte már nem csak mítosz, hanem maga a valóság.

A Guild Wars 2 régóta, 2007 óta készül és ez meg is látszik rajta. Szép, látványos, nagyon sok újítást hoz, az ArenaNet pedig mindent erre a lapra tesz fel. Magabiztosak, hezitálás nélkül állítják, hogy ez az, ami abba az irányba viszi el az MMO-kat, amibe régen kellett volna – mi pedig megszavazzuk nekik a bizalmat, hiszen a Guild Wars remek játék volt, az újítások láttán pedig még sokkal jobb lehet. És ha minden jól megy lesz is – itt az ideje leporolni a pallosokat és kardokat, hiszen közeledik a (majdnem) új világ és annak millió felfedezésre váró története. A tiéd még csak most kezdődik. ■



Age Of Conan: Rise Of The Godslayer — PC

Nem drasztikus, de izgalmas változásokkal lehel új életet az Age of Conanbe a Funcom. A májusban megjelent expanzió bemutatta a khitáji fajt és a hozzájuk tartozó területet, az új kontinensen számos, elsősorban az alsó- és középszintű karaktereknek nyújtva új küldetéseket. A két új állat, a farkas és a tigris nem csak harci állatnak, de hátasnak is használható. Az igazi nagy újítás az alternatív fejlődés, amely nem szintekkel, hanem új perkekkel tolja ki az egyes karakterek tudását.



Star Trek Online — PC

Nem lesz konzolos Star Trek Online. Cserébe PC-n az alapjáték már megkapta az első kiegészítőjét, a jövőben pedig tovább bővül. Hamarosan a játékosok által kreált tartalom is használható lesz, de a tervezett kiegészítők ezernyi új küldetést hoznak, feltornásszák a maximális szintet, megmutatják a hajók belsejét, új minijátékokat vezetnek be, nagyobb figyelmet szentelnek a klingonoknak. Ráadásul mindezeken felül júliustól hetente lesznek kisebb-nagyobb újítások!



Wakfu — PC X360

Fura név, fura játék: a Wakfu ugyanannak az Ankamának a műve, akik a Dofust is elkövették. Az itteni terület 500, játékosok által irányított szigetre oszlik, ahol egyvalakit megválasztanak kormányzónak, aki meghatározza a NPC-k által adott küldetések irányvonalát, azt, hogy a mérleg nyelve melyik fajnak is kedvez. Az erős PvP, a csapat- és közösség központú megközelítés, valamint a hajmeresztően szép, rajzolt 2D-s grafika miatt a Wakfu a Dofus igazi kihívója lehet!



TOM CLANCY'S H·A·W·X 2

[ÍRTA W]

kiadó **ubisoft** fejlesztő **ubisoft romania** platform **pc ps3 x360 wii** megjelenés **2010 ősze**

ISMÉT KÖTELÉKBEN SZÁLLNAK AZ ANGYALOK. A H.A.W.X. SÓLYMAI EGYSZER MÁR MEGMENTETTÉK AMERIKÁT, DE MOST AZ EGÉSZ VILÁGOT ÉRI TÁMADÁS. INTENZÍV AKCIÓZÁS A LEVEGŐBEN, HÁROM FRAKCIÓVAL ÉS SOK ÚJDONSÁGGAL.



Tom Clancytől hiteles és logikus történetet, emlékezetes szereplőket várni olyan, mint a Mikulást december előtt. Megvan rá az esély, mint a lottó ötösre, de azért nagyobb tétet rárakni nem érdemes. Főleg akkor, mikor a Clancy név már évek óta egyszerű brand és nem tényleges közreműködést, minőségi garanciát nyújtó plecsni. Főleg egy Tom Clancy's H.A.W.X. után, amely ugyan egy nagy, árván tátongó lyukat tömött be a maga módján a nagyon hanyagolt repülős játékok birodalmában, de tette azt úgy, hogy egy névtelen és kidolgozatlan hőst ültetett a pilótafülkébe, előbb előléptette, aztán leszerelte, majd megint felvette a hadseregbe, miközben a háttérben az Egyesült Államokat lerohanta egy ázsiai székhelyű, de amerikai magánhadsereg. Mulatságos popcorn történet, teljes komolysággal előadva. Talán alibiből, talán azért, mert a Tom Clancy direktíva megkerülhetetlen. Ahogy a folytatás kérdése is – ahogy a gépek az égen, úgy száll idén is a H.A.W.X. osztag, sok-sok újítással.

TRIGGER HAPPY

Mit lehet egy árkád-vadászgépes rakéta-tűzijátékon újítani? Annyira sok mindent nem. Például a történetet: a H.A.W.X. egyenes ágú, direkt folytatás – az itteni Egyesült Államok még mindig a sebeit nyalogatja, de a határokon kívül még mindig gond nélkül adja elő a csendőr szerep követelményeit. Az osztag megint körberepüli a Földet, de most a Közel-Keleten kezd – a helyi felkelők nem csak aktívak, de egy titokzatos támogatóra is leltek, aki pont annyi fegyvert és pont annyi pénzt pumpál beléjük, hogy ne csak a sivatagban, de nyugaton is robbantgathassanak. Ráadásul nem csak petárdát: jó szokás szerint lába kél egy nagy adag orosz nukleáris arzenálnak, így nem csak turbános terroristákat, de atomfegyvereket is hajszolunk majd. Három fronton, a H.A.W.X. már nem csak a címadó csapatra fókuszál, hanem kitekint a nagyvilágba: megmutatja

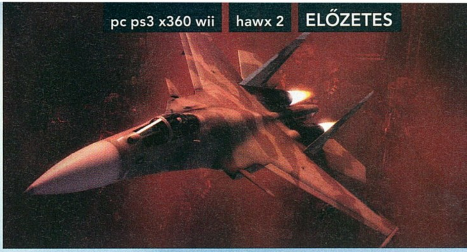


■ **Bár a légiharc sem egyszerű, a legtrükkösebb feladat a légi üzemanyag-utántöltés, illetve az anyahajóra való leszállás lesz**









Noha a konfliktus kitalált, az abban részt vevő felek felszerelése a valóságot, pontosabban annak kicsit futurisztikusabb verzióit idézi



Az első rész megdöbbentő hiányossága volt a klasszikus bombázós küldetések teljes mellőzése. Amíg az Ace Combat 6 pazarul mutatta be a hadviselés ezen ágát (kiegészítve a földi egységek – igen limitált – parancsnoklásával!), addig a H.A.W.X. kizárólag a légibalettről szólt. A második rész kiköszörüli ezt a csorbát, legalább három bombázós küldetésről tudunk, és ezeket egy külön kezelőfelület egészíti ki – ami különösen látványos az éjjeli missziónál!



a brit és az orosz pilóták oldaláról is a hajszát. Nem három, hanem egy kampányról van szó, váltogatott főhősökkel valahogy úgy, ahogy bármelyik tisztességes Call of Duty-részben.

A három oldal megkapja a maga főszereplőit és támogató karaktereit, a hozzájuk passzoló fegyverarzenált és persze az egyes nemzetek gépeit. A kínálat éppen ezért nagyon vegyes, az F-22-es Raptorok, a Su-37-esek és az Eurofighter Typhoonok mellett a veterán F-117 Nighthawk éppúgy szeli majd az eget, mint a vadonatúj AC-130U, vagy akár egy nagyobb UAV is. És innen a nagy újdonság: a küldetések. A H.A.W.X. ugyan a nagy riválishoz, az Ace Combathoz képest sokkal változatosabb missziókat kínált, de azok sem mutattak túl a „lőj le mindenkit aztán húzz haza" képleten. Voltak persze érdekes, izgalmas és néha kissé frusztráló kilengések – a radarszint alatti repülés, a fő bázist védő energiaháló lépcsőzetes lebontása például izgalmas és érdekes küldetés volt, de nem sok ilyen akadt.

Ezért is van itt az UAV. A pilóta nélküli gép a modern hadviselés megkerülhetetlen eleme, alaposan megváltoztatta azt, ahogy a háború lezajlik, erről pedig a H.A.W.X. 2 sem feledkezik el. Az itteni UAV-ok nem passzív, hanem irányítható szereplők – páncélozottak, gyorsak, jól bírják a strapát és teljesen más oldalról mutatják meg a háborút. Az ehhez kapcsolódó küldetések a kémkedésre építenek: beszélgetések hallgatóak ki, célpontok azonosíthatóak, kijelölhető a történet csapásiránya, felvezethető a következő nagyobb összecsapás.

MAVERICK, GOOSE

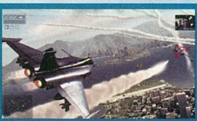
Mert ha repülés, akkor harc – és ha harc, akkor rakéta. Sok-sok rakéta, sok-sok ellenfélhez. A H.A.W.X. 2 ugyanolyan pajkossággal ontja magából a halált, ahogy tette azt korábban, de most már szűkebb marokkal méri a sikeres találatokat. Nincs többé szuicid kötelék, agyatlan repkedés – az itteni ellenfelekben már dúl az életkedv, foggal-körömmel ragaszkodnak a gépükhöz, előszeretettel lassítanak, gyorsítanak, fordulnak. Menekülnek, behúznak a csőbe és gondolkodnak. Vagyis úgy viselkednek, ahogy egy pilóta tenné, mikor épp egy rakéta lángcsóvájának a közvetlen közeléből próbál eliszkolni.

Landolni nem tudnak, te viszont már igen, a H.A.W.X. 2 pótolja az elődje pontatlanságát. Landol és felszáll, katonai bázisokról, anyahajókról, sőt, még a menet közbeni üzemanyag utántöltést is bevállalja, úgy, ahogy azt kell. Intenzíven, érdekesen és szépen. A H.A.W.X. 2 nem olyan látványos előrelépés, mint amit általában a sorszámozott folytatások tesznek, de még így is szebb, mint az elődje. Ugyanazt a GeoEye műholdképes megoldást használja a terepeken és ugyanúgy lemodellezi a gépeket, csak már részletesebben, élethűbben teszi mindezt. Nem csak a négy főt támogató kooperatív, de a nyolc főt megmozgató dogfight módban is. Mert repkedni jó, de csapatban még jobb – főleg, ha épp az egész világot fenyegető terroristákat kell hajkurászni egzotikus helyeken, ezer méteres magasságban, egy több millió dolláros acélhengerben. Újabb unalmas nap az irodában. ■

SOROZATDARABOK
CSALÁDBAN MARAD



GR: ADVANCED WARFIGHTER
Igen, a H.A.W.X. története ezzel a játékkal indult: ebben kellett egyszer légitámogatást kérnünk, és ez ihlette meg a designereket egy repülős játék elkészítésére. Egy Mitchell-kapitányt segítő küldetés kaptunk is a H.A.W.X.-ba emiatt.



H.A.W.X.
Az első rész teljesen új terület volt a Ubisoft számára – a Tom Clancy-univerzumban levegőben játszódó játékra még nem volt példa. A feladatot a Blazing Angelsszel eredményesen vizsgázó romániai stúdió kapta meg.



ENDWAR
Sztori szempontjából az EndWar volt a H.A.W.X. folytatása, a második rész pedig annak történetét viszi tovább, vagyis fontos szerephez jut benne a SLAMS rakétavédelmi pajzsrendszer, amit a H.A.W.X.-ban egyszer már megmentettünk.





DRIVER SAN FRANCISCO

NÉGY ÉV KÉNYSZERSZÜNET UTÁN VISSZATÉR AZ ÉLETÜNKBE JOHN TANNER, ÉS VELE EGYÜTT REMÉLHETŐLEG MINDEN IDŐK LEGÉLVEZETESEBB AUTÓS ÜLDÖZÉSEI!

[ÍRTA **GRATH**]

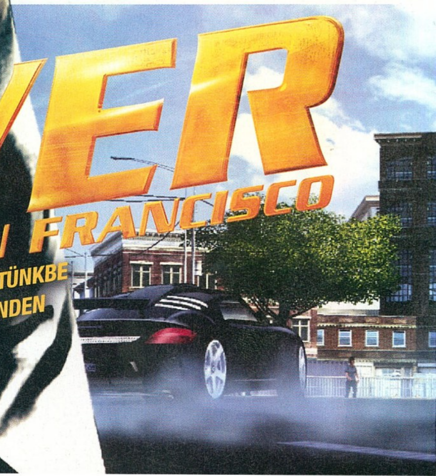
KIADÓ **UBISOFT**
FEJLESZTŐ **UBISOFT REFLECTIONS**
PLATFORM **MAC, PC, PS3, WII, X360**
MEGJELENÉS **2010 DEC.**

Kevés olyan széria van, amit egy formabontó és zseniális kezdet után annyira sikerült volna a földbe állítani, mint amilyen az egykori Atari – és még korábban: GT Interactive – koronagyémántot, a Drivert. Az első részek legendásak lettek és összesítve jó tízmillió példányban fogytak. Aztán valami nagyon elromlott: az angol fejlesztőgárda megirigyelte a GTA-k sikereit, és telepakolták a Driv3rt és a Parallel Lines alcímű epizódot botrányos gyalogos részekkel és lövöldözéssel. Azóta egy kósza és hamar elfelejtett PSP-s epizódot leszámítva nem sok minden történt a sorozattal. Azaz mégis: a Ubisoft megvásárolta mind a sorozat jogait, mind a fejlesztőcsapatot. Néhány borzalmas Wii-projekt után a banda megkapta a megváltás esélyét – egy új epizóddal kell bizonyítaniuk a Driver-széria létjogosultságát 2010-ben. Valószínűleg ez a sorozat utolsó esélye – és hogy sikerül-e véghezvinni egy Sands of Time-hoz hasonló feltámasztást, azt egyelőre nem tudjuk. Amit viszont tudunk az új részről, azt alant megtalálod!

HELLO, WEST COAST!

Ahogy a játék címe is sejteti, a beépített zsaru John Tanner ezúttal San Franciscoban ül volán mögé. Nem egy GPS-szel leképezett pontos megvalósításra kell számítani, hanem egy tömörített, de a város minden híres táját bemutató helyszínre. Azért attól nem kell félni, hogy pár utcát kapunk csak: összesen 200 kilométernyi utat járhatunk be.

A történet középpontjában a sorozatban már sokszor feltűnt, többször majdnem-elkapott Jericho áll – a bandavezér egy közelebbről meg nem határozott tervével szinte polgárháborús helyzetbe sodorta a várost: drogüzérek, banditák, rablók lepték el a vidéket. És ahogy a videojáték-mítoszok mindig is írták: egy, csak egy ember van a korrupt városban, aki ez ellen tud valamit tenni. Kitalálod ki az? Menni fog…





Bár az autókínálat tartalmaz modern gépcsodákat is, a száz autó között bőven vannak ikonikus benzinfalók is

Tanner tehát a város egyetlen esélye, de a története nem kezdődik túl vidáman – alig kezdene bele az események felgöngyölítésbe, mikor brutális autóbalesetet szenved. Nem ez az első az életében, de mindenképpen az első a világtörténelemben – a képregényeket leszámítva –, ahol valaki különleges képességet szerez ezáltal...

DRIVER SHIFT

Igen, egy halvány természetfeletti szál is belép a Driverbe, hisz Tanner az új epizódban képes lesz felhasználni Shift nevet viselő tudását. Ez leginkább a második Mátrix-filmben látott autós üldözést idézi: Tanner képes bármelyik autó felett azonnal átvenni a közvetlen irányítást. Így aztán simán „átugorhat" egy sértetlen, vagy egyszerűen gyorsabb kocsiba, egy elkötött kamionnal próbálhatja letarolni ellenfeleit, vagy éppen akár a kergetett illető verdáját hajtja neki a falnak.

Több részlet sajnos nem ismert, pedig bőven tudnánk hasznosítani még néhány információmorzsát, mert egyelőre kicsit ködösen hangzik mindez – főleg a kergetett személy autója feletti uralom átvétele hangzik túl erősnek.





Autóból ennek köszönhetően nem lesz hiány – a játékba száznál is több licenszelt, törhető autó került, mind belső nézettel, és általában azzal a speciális irányíthatósággal, ami mindig is a Driverek sajátja volt. Tudod te is, ha kipróbáltad a korai részeket: laza felfüggesztés, óriási farolások, szűk fordulók – mindez pedig a nyüzsgő civil forgalomban.

SAN FRANCISCO UTCÁIN

A küldetések során autónkat nem fogjuk elhagyni – nem kell gyalogos részekkel szenvedni, a Reflections bölcsen az „ami nem megy, azt nem kell erőltetni" filozófia mellett döntött. A küldetéseket igen változatosra tervezik, és a klasszikus üldözéstől az észrevétlen követésig mindenben lesz részünk. Igaz, a Shift képesség kicsit mindent átalakít, sokkal akciódúsabbá téve a játékmenetet.

Mindez igaz lesz multiplayerre is: osztott képernyőn is lehet majd lökdösődni, de az igazi erőfeszítést e téren az online meccsekbe öli a fejlesztőgárda. Kilenc eltérő játékmód várható, az egyszerű versenyektől a roncsderbikig terjedő mértékű agresszivitással. A legjobban sikerült jeleneteket – akár online, akár offline is történtek – a sorozatból ismerős módon elmenthetjük, megvághatjuk és feltölthetjük egy online tárhelyre, mindenki más okulására.

Ilyen lazításra nem csak online lesz lehetőség, de San Farancisco városa a sztorimód során is sokat kínál a világvége hangulatban levő Tannernek: 20 utcai versenyen vehet részt, és ha kedve úgy tartja, 80 egyéb feladatot is végrehajthat – ez utóbbiak a civil autók feletti, Shifttel történt hatalomátvétel után jelennek meg. A taxissal a reptérre kell kiszaladni, a tejszállítóval időre kell megtenni a reggeli kört, a rendőrautókkal pedig fifikás gonosztevőket kell elkapni.

KARÁCSONYI AJÁNDÉK?

Őszinték leszünk: nem vagyunk maradéktalanul meggyőzve. Egy új Driver amúgy is gyanús dolog, bár az szép, hogy az irányítást és a gyalogos részekhez való hozzáállást tekintve visszatérnek a gyökerekhez, ráadásul a grafika is pompázatosnak ígérkezik. Azonban a Shift képesség meglehetősen sok kérdőjelet vet fel bennünk: lehet, hogy tönkreteszi és lehet, hogy sosem látott magasságokba helyezi az élményfaktort – de abban biztosak vagyunk, hogy ezen áll vagy bukik a program sikere. Az E3-on mindenesetre személyesen is kipróbáljuk, melyik irányba billenhet el a mérleg nyelve... ■

LITTLEBIG

A LITTLEBIGPLANET AZ UTÓBBI ÉVEK EGYIK LEGELŐREMUTATÓBB JÁTÉKA VOLT. NEM AZÉRT, MERT EGY REMEK PLATFORMPROGRAM VOLT, NEM IS AZÉRT, MERT FŐSZEREPLŐJE, SACKBOY AZONNAL IKONIKUS FIGURÁVÁ LETT, HANEM AZÉRT, MERT ELHOZTA KONZOLOKRA IS A SAJÁT TARTALMAK KÉSZÍTÉSÉNEK LEHETŐSÉGÉT. NOHA A PROGRAM AZ EGYSZERŰEN UGRÁNDOZNI AKARÓKAT IS BŐSÉGESEN KIELÉGÍTETTE, AKI KREATÍV VÉNÁJÁT SZABADJÁRA ENGEDTE, AZ KÉSZÍTHETETT SAJÁT PÁLYÁKAT, SAJÁT KALANDOKAT IS. SŐT, AZ IGAZÁN ELVETEMÜLTEK TELJESEN MÁS IRÁNYBA IS MEGPRÓBÁLTÁK ELVINNI A JÁTÉKOT: VOLT, AKI PRIMITÍV AUTÓVERSENYT RAKOTT ÖSSZE, EGY LEGENDÁS JÁTÉKOS EGY MŰKÖDŐ SZÁMOLÓGÉPET KÉSZÍTETT, EGY ŐRÜLT JAPÁN FICKÓ, PEDIG FÉL ÉVES ERŐLKÖDÉSSEL EGY MŰKÖDŐ GRADIUS-KLÓNT GYÁRTOTT LE. A LITTLEBIGPLANET 2 PONTOSAN NEKIK KÉSZÜL: ITT MÁR NEM PÁLYÁKAT LEHET KÉSZÍTENI A JÁTÉKHOZ, HANEM TELJESEN ÚJ JÁTÉKOKAT!

kiadó sony
fejlesztő media molecule
platform ps3
megjelenés 2010 q4

MOST ÓRIÁSOKKAL ÉS TÖRPÉKKEL!



No de kezdjük az elején: hogy is fog kinézni a LBP2? Legfőképpen nyilván úgy, ahogy te akarod, hiszen most is mindent olyan anyagból, olyan színre festve, olyan matricákkal ellátva hozhatsz létre, amilyenekkel csak akarod. Fontos változás, hogy a Sackbot nevű lények méretét bizonyos (nem szűkre szabott) határok között te állíthatod be, így készíthetsz apró kreatúrákat és akkora gigászokat, akik megmászása lesz maga a pálya. Furcsa lehet, de a God of War 3 egy kódrészletét is átemelték az angolok, így bevilágítás, árnyékok illetve mélységélesség terén Sackboy most már Kratos szintjén van. És ez visszamenőleg, az LBP1-es pályákon is kifejti hatását – ez főleg a sötétebb helyszíneken lesz különösen látványos!



EGYEDÜL SEM ROSSZ

Természetesen azokra is gondol a Media Molecule, akik nem akarnak pályákat készíteni, esetleg nincs online elérésük, így mások kreálmányait sem tudják élvezni. Számukra ott van a sztori, ami ezúttal nem a világ eltérő hangulatú vidékeire vezet, hanem különféle művészeti irányzatok vad és eklektikus vidékeinek bebarangolására hív. A Steam & Cake pálya egy klasszikus angol teaparty steampunk feldolgozása lesz, a Fluffy High-Tech különféle modern gépekből épített világot mutat be, amit cuki plüssállatok népesítenek be, a Neon Propaganda pedig egy szovjet gyár komor világába vezet – diszkófényekkel feldobva. A játék továbbra is játszható egyedül, vagy akár négy fővel, és a három rétegre osztott mélység is megmaradt. Egy extra eszközt is kapunk: ez egy gravitációs csáklya, amivel bármiben megkapaszkodhatunk, lehet majd lengedezni és trükközni vele – ezt a cuccot a sztorimódban állandóan használnunk kell!



ROBOTIKA, SZABÁLYOK NÉLKÜL

Az első LBP is szerepeltetett nem-játékos karaktereket, de ezek csak oktondi marionett-bábúk voltak, képtelenek minden cselekvésre. Most ez is megváltozik, a pályát benépesítő lényeket bármilyen viselkedéssel, bármilyen képességekkel felruházhatjuk. Pár ikonvezérelt (azaz egyszerűen kezelhető) képernyőn megadhatjuk viselkedésük alapjait: járőrözni küldhetjük őket vagy éppen beállíthatjuk, hogy mindig a játékos felé szaladjanak. Még a közlekedésük is szabályozható, a rengeteg alapbeállítás mellett – zombis csoszogás, robotos siklás stb. – saját mozgáskultúrát is létrehozhatunk nekik. Felruházhatjuk őket bármilyen képességgel: egy kattintás, és fagyasztanak, vagy villámokat szórnak; beállíthatod, hogy meneküljenek a veszély elől, vagy ne; hogy tudjanak-e ugrani, támadni, tárgyakat használni... Ehhez egy játékbeli mikrocsipet kell összerakni, ezen a nyomtatott áramkörön machinálva tudjuk beállítani, hogy agyatlan zombikat, ide-oda ugráló nindzsákat, vagy tüzet szóró varázslókat szeretnénk a pályára tenni.



PLANET 2



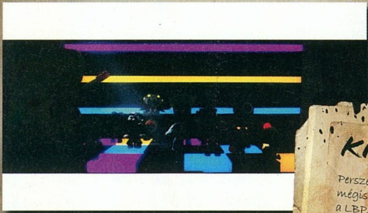
NÁLAD A GYEPLŐ

A LBP2 talán legnagyobb újítása, hogy a kontroller gombjaihoz bármilyen funkciót hozzárendelhetünk. Ez egy székként jelenik meg: ha Sackboy ebbe beül, akkor a játékos kezében levő kontroller gombjainak működése megváltozik – így lehet a platformjátékoktól teljesen eltérő játékokat létrehozni. Egy dugókból és sörösüvegből eszkábált autó mozgását így szabadon konfigurálhatjuk a kontroller gombjaira, de akár a mozgásérzékelőre is. Így lehetségessé válik bármilyen játék elkészítése, hiszen nem kell a LBP alap irányítását valami trükkel, szenvedéssel teli álmegoldással átalakítani. Természetesen a széknek nem kell láthatónak lennie, és a pálya indulhat már rögtön „ülve" is. Az is lehetséges, hogy egy tárgyra két – vagy akár több – széket teszünk, és így két játékos összehangolt akciói tudják irányítani az adott dolgot (mondjuk egy robot járását az egyik, ugrását a másik). Ezzel különleges megoldások tengere válik elérhetővé, még a fejlesztők sem tudják, hogy pontosan milyen extrém ötletekre számíthatnak.

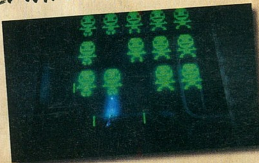


RENDEZŐK KERESTETNEK

A rendes játékélmény megalkotását a LBP1-ben az is nehezítette, hogy átvezető jelenetek megalkotására nem volt lehetőség. Ez itt most megváltozik, külön kategóriát képeznek a pályakészítőben a videoklipek – ezek lehetnek szó szerinti zenés-táncos felvételek, de lehetnek drámai vagy éppen vicces kisfilmek, átvezető jelenetek, filterekkel teleaggatott pszichedelikus látomások, saját hangokkal szerelt beszélgetések, sok kamerát használó, vágásokkal teli verekedések. Irányíthatunk minden szereplőt egyénileg, egymás után behelyezve őket a videóba, de akár el is menthetünk egy adott mozgást, és azt a mikrocsipek segítségével egyszerűen ráaggathatjuk a többi szereplőre – így készíthetünk teljesen egyformán menetelő katonákat, vagy riszáló táncosokat. És mivel most már összekapcsolhatunk külön pályákat egy kampánnyá, teljes rangú alkotásokat is létrehozhatunk így.



REMAKE REMAKE HÁTÁN



Na de ez a sok furcsa opció mire is jó? A könnyű válasz az, hogy mindenre – de ennél sokkal többet mondanak azok a játékok, amelyeket a fejlesztők (akik közel 40%-a az első rész legtehetségesebb játékosai, pályatervezői közül kerülnek ki!) már most összehoztak vele. Gyakorlatilag minden kétdimenziós játék remake-je már elkészült a Media Molecule-nál – csak persze a felülnézet valójában egy függőleges fal a játékmotor szempontjából. Most már simán lehet Asteroids-ot vagy Space Invadert készíteni (még a játéktermi gépet is lehet emulálni, kerettel és megfelelő grafikus filterrel), működik a Snake, működnek a shoot 'em up játékok, a szerepjátékok, a flipperek és az autóversenyek. Lehet verekedős játékokat készíteni (még az életerő-csíkot is kezeli a program, hisz a kezelőfelület is szabad préda), logikai programokat, egyszóval gyakorlatilag mindent, amihez nem kell igazi térbeli mozgás. Az egyik fejlesztő még egy működő, többféle egységet és épületet is kezelő stratégiai játékot is összekalapált – és bár az ilyesmi nyilván nem megy pár pillanat alatt, az első rész tapasztalataiból okulva biztos, hogy a közösség messze felülmúlja majd azt, amire a fejlesztők számítottak.

KISNAGY SZOCIÁLIS HÁLÓZAT

Persze a LBP1-hez is rengeteg – kétmilliónál is több – pálya érhető el, a legjobbakat kiválogatni mégis szinte lehetetlen dolog. Ezért aztán a pályák és a készítők kezelése megváltozik, belép a képbe a LBP.me című közösségi weblap, ahol minden játékosnak és minden pályának saját oldala lesz. Mindenből azonnal láthatunk képeket, és böngészés közben is hozzáadhatunk bármit a PS3-as letöltési listánkhoz. Ezt nem csak toplisták és versenyek egészítik ki, de egy Facebook-szerű fal is, ahol láthatod, hogy ismerőseid mit próbáltak ki, az mennyire tetszett nekik, mennyi pontot értek el, vagy éppen milyen pályán dolgoznak jelenleg. Lesznek direkt ezzel foglalkozó játékosok, akiket barátnak jelölve mindig láthatjuk a „hivatalos" véleményt: a legjobb pályákat, legjobb videókat, legtehetségesebb alkotókat. A LBP2 annak ellenére is érthető folytatás, hogy a fejlesztők egy éve még tiltakoztak az ötlet ellen. A játék már most jóval több, mint 4 GB új adatot tartalmaz – ezt letölthető anyagként kiadni értelmetlen lett volna. De nem kell elkeresedni: minden, az első részhez letöltött vagy készített pálya kompatibilis lesz a második résszel is, és a pénzért vett kosztümöket, egyéb pakkokat is megkapjuk. Mindezt év végén ki is próbálhatjuk!







MEDAL OF HONOR

[ÍRTA TYLER]

TYLERT BESOROZTUK. DE LEGALÁBBIS MINIMÁLIS FELKÉSZÜLÉSI HATÁRIDŐVEL KIZAVARTUK LONDONBA, AHOL AZ EA TARTOTT BEMUTATÓT AZ ELKÖVETKEZENDŐ EGY ÉVRE TERVEZETT JÁTÉKAIBÓL. ÍGY A MOH-OT IS KIPRÓBÁLTUK!

kiadó
EA
fejlesztő
EALA ÉS DICE
platform
PC, PS3, X360
megjelenés
OKT. 15

A mellettem ülő kolléga fejét csak az infraportos Sennheiser füles szorítása tartja vissza a széthullástól; korábban láttam az ebédlőben, amint üveges tekintettel meredt a kávéspohárára. Jetlag, narkolepszia, érdektelenség – mindegy is. A prezentációért felelős Greg Goodrich, a Medal of Honor executive producere bölcsészkari hanghordozással, finoman közhelyes PR-panelekkel indítja a bemutatót, ami valóban nem túl érdekfeszítő, de rövid hangolást követően elkezdenek peregni a kivetítőn a Leave a Message trailer képsorai. Csakhogy itt nincs vágás a csúcsponton, a helikopter lezuhanásánál – az Unreal 3 motorral meghajtott mozi minden átmenet nélkül csap át kőkemény akcióba.

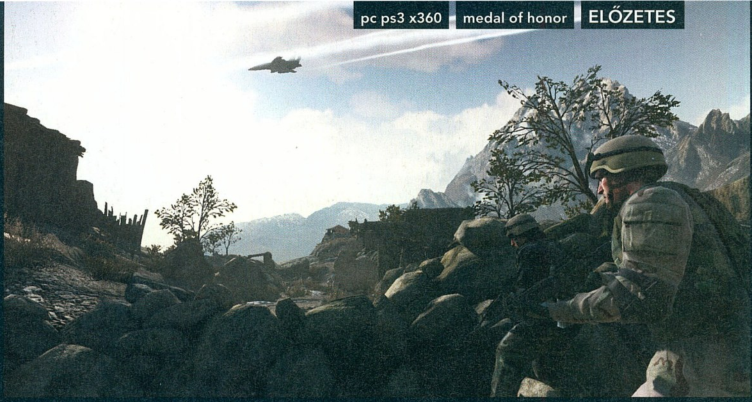
EASTERN EXPOSURE

A rangerek vezényszavakat üvöltöznek, dübörögnek a gépfegyverek és kavarog a rotorok által felvert homok. A négyfős osztag egy közel-keleti vádiban kushad, lassan megkezdik az előrenyomulást. Küzdenek a méterekért; a folyamatos tűzhenger, a becsapódó gránátok és a konstans ordítozás közepette nem is számíthatnak sétagaloppra. „A Medal of Honorra úgy tekintünk, mint egy történelmi fikcióra, amelyen keresztül bemutathatjuk a katonák bátorságát, hősiességét" elmélkedik Greg, miközben a kivetítőn a csapattársak fedezékbe húzódva sorozzák a sziklaperem mögé húzódó ellenfeleket. Reklámszlengnek hathat, de igazat mond: a kőkemény háborús hangulat az összhatásnak köszönhetően már-már dokumentarista jellegű, csak izgalmasabb, pergőbb annál. Csukott szemmel megkülönböztethetetlen lenne egy valódi háborús filmtől, vagy éppen a valódi háborútól – erről megkérdezném a fentebb említett szomszédos kollégát is, mint illetékest, de amikor odapillantok, látom, hogy épp csak a nyála nem csorog, kiguvadt szemeiért pedig Éberség-érdemrendet is kaphatna.

A rendezés kifogástalan, a fegyverek újratöltésének animációja és finom mozgatása aprólékos és életszerű, az apróbb jelenetek koreográfiája pedig szokatlan kimunkáltságról árulkodik. Az ellenfelek rejtőzködnek, kommunikálnak, fedezékbe bújnak, viselkedésük és animációjuk már a fejlesztés ezen szakaszában is kiválónak tűnik. „A vezető platform a PS3, a játékot erre optimalizáltuk" szúrja közbe Greg, ahogy a rangerek kiérnek egy kissé nyitottabb terepre, és megcsap bennünket a hatalmas látótávolság. A sivatag nem a változatosságáról híres, de amennyire lehetséges, minden részletesen kidolgozott, az első kavicstól az utolsó fűcsomóig. Tükörsima a képfrissítés, dinamikusan kapcsolódnak egymásba a jelenetek. Kissé talán sok a scriptelt jelenet, de a kötöttséget a háborús filmek hangulata ellensúlyozza.

A csapat egy kőfal mögé húzódik, megbeszélést tartanak, egyeztetik a taktikát – szükség is lesz rá, a völgyperem melletti előrenyomulást újabb sortűz akasztja meg. Főhősünk fedezékbe bújik, ám a becsapódó lövedékek szépen kicsipkézik, majd egy idő után lebontják azt. Tetszetős, noha a Frostbite motor rombolható környezetével ez az effekt azért nem vetekszik. A társak légitámogatást kérnek – egy vadászgép süvít el a vádi fölött, és kvarchomokká bombázza a pálya százméteres szakaszát. Rángat a kamera, mindent belep a por, az üvöltések és a detonáció robaja megkínozza a fejhallgató membránját. Az osztag egy kis kunyhóhoz ér; a rangerek a hadseregben használt kézjelekkel adnak utasításokat egymásnak, és az ajtó berúgása előtti helyezkedésük is profi kommandóakciót idéz. Benyomulnak. „Mi ez, telefoncsörgés?"





Sajnos hiába próbálhattuk ki az elsők között a multiplayer-módot, az EA nem tudott adni képeket ebből az opcióból. Így be kell érnetek a leírással: bár más motorral, más fejlesztőkkel készül, nagyon hasonlóan néz ki, mint ezek a képek...

Egy irdatlan robbanás rázza meg az elfeketedő képernyőt, és már csak a záporozó törmelék kopogását halljuk...

AL JAZEERA

„Milyen különbségekre számíthatunk az egy- és a többjátékos mód között?" próbálja oldani a hangulatot egy újságíró. „Mint nyilván tudjátok, a multiplayeren a DICE dolgozik, akik szoros kapcsolatban állnak az EA Los Angelesszel. Két csapat dolgozik két külön feladaton – ez lehetővé teszi, hogy mindenki teljes erőbedobással koncentrálhasson a saját munkáján. A DICE már a Battlefieldnél is remekelt a többjátékos móddal – ez a Medal of Honor esetében sem lesz másként" foglalja össze Greg. „Azonban a multiplayer jellegében is teljesen más lesz; tudod, nem hasonlíthatjuk össze a csokoládét a mogyoróvajjal."

Furdal a kíváncsiság, hogy a többször említett, és a játékban is feltűnő Tier 1 osztag miként vette ki a részét a fejlesztésből, ahogy azt már korábban is beharangozták – rákérdezek hát a szerepükre. „A bemutató során a rangereket láthattuk akció közben; ők a hagyományos harcászatban megszokott módszerekkel dolgoznak, a Tier 1 egységhez tartozó katonák azonban jóval könyörtelenebbek, másfajta harcmodor jellemzi őket, mégis, az ő küldetéseik kevésbé akciódúsak, taktikusabbak."

„Hogyan pozicionálnátok magatokat a Modern Warfare 2-vel szemben?" kérdezi egy kíváncsi kolléga. „Nos, a Call of Duty-szériát egy igazi fenoménnek tartjuk a maga kategóriájában" kezdi Greg. (Merne csak mást mondani: Amanda, a mindig éber PR-os kolléga sasszemekkel figyeli, és a Respawn EA-hez átigazolt dezertőreinek szerződésén még meg sem száradt a tinta.) „A Medal of Honor azonban, mint említettem, történelmi fikció, amely a hadviselésről szól – egy olyan, érzelmekre ható történetet szeretnénk elmesélni a katonák sorsáról, amelyhez a videojátékot találtuk a legkifejezőbb médiumnak."

Felkapcsolják a villanyt, lassan kioldalgunk a teremből – a hallban fáradhatatlanul lelkes csoportvezetőm, Christie fogad, aki a hozzánőtt programfüzetet lapozgatva kisilablizálja, hogy nemsokára a multiplayert is kipróbálhatom. „Tényleg, a Sims 3-kiegészítőt már láttad?" – bök a közelben kiállított Alienware laptopok felé – a monitoron pixeles farkú pasas tusol egy IKEA-sablonházban. „Futólag. Jobban szeretem az olyan játékokat, amiben embereket kell ölni." (Angol hidegvérrel.)

EAST SIDE IS THE BEST

Patrick Lee, a multiplayer szegmensért felelős producer, finom modorú ázsiai fickó, udvariasan hellyel kínál. „Mielőtt belevágnánk, elmondanám, hogy a multiplayer a kiegyensúlyozott, taktikus játékmenetről fog szólni, ami megköveteli a pálya alapos ismeretét – próbáld memorizálni a terepet, szükség lesz rá!" Megfogadom a tanácsot, rövid szöszmötölés után pedig felpörög az Xbox 360-as fejlesztőgép, és a 127 centis full HD kijelzőn életre kel a Frostbite motor. „Ez a verzió, amit most látsz, pre-alfa állapotú" közli Patrick. Kissé szemcsés és darabos a kép – igaz, ez inkább a tévé közelségének és méretének köszönhető, no meg a full HD képernyő és a kisebb felbontás sem hatnak jótékonyan egymásra.

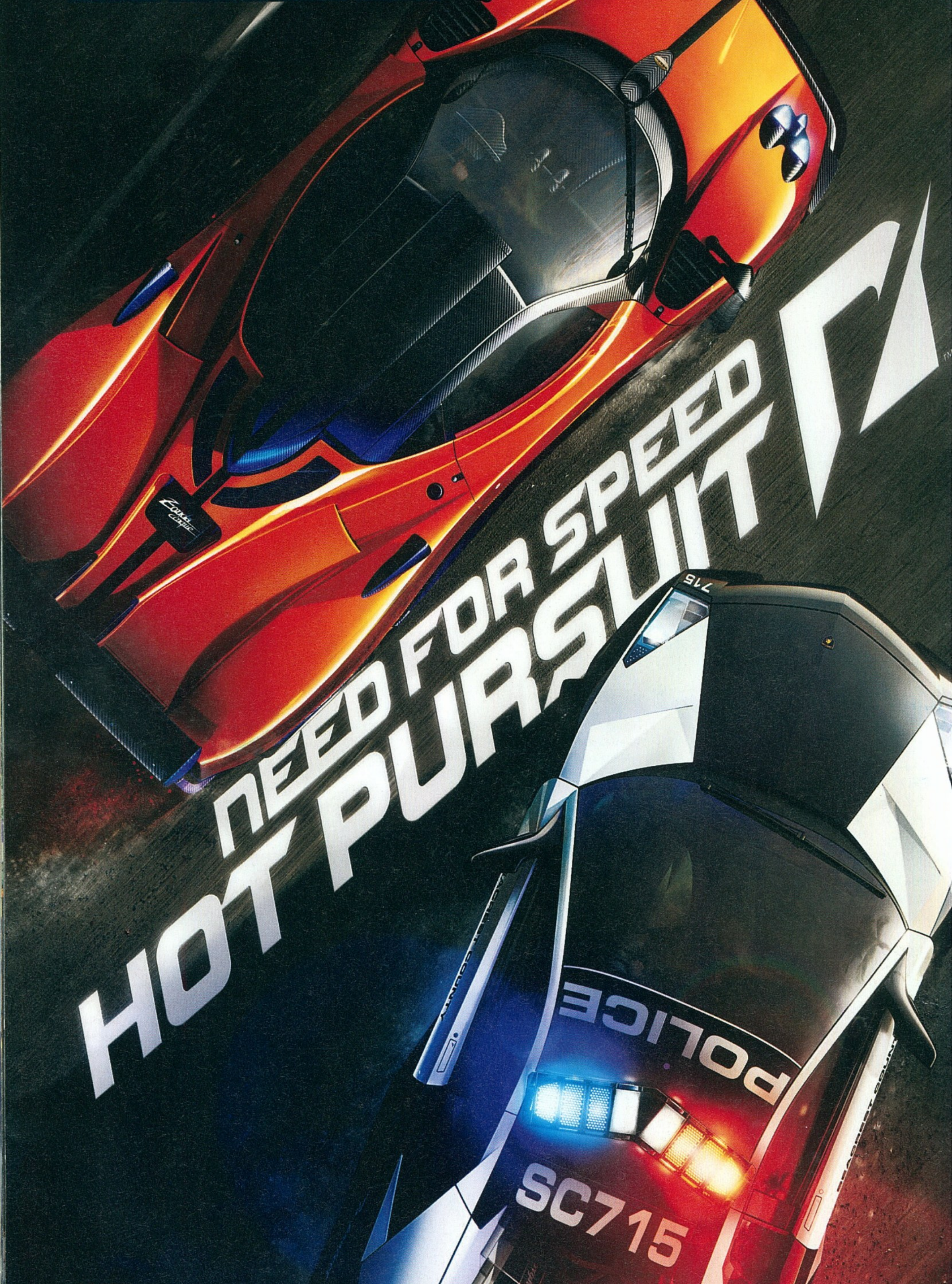
A – hangsúlyozottan félkész – technológiától eltekintve azonban meggyőző a látvány: a mozgatás sebessége tükörsima, a pálya pedig hibátlanul megidézi egy lerohadt afgán belváros hangulatát. Az út közepén kiégett kocsironcsok hevernek, az épületek pedig (kialakításukat tekintve) leginkább az Allied Assault sztálingrádi pályáját idézik: lépten-nyomon zegzugos lépcsőházakba, peremekbe, párkányokba, beugrókba és kiszögellésekbe botlunk, minden romos, szanaszét lőtt, kormos és repedezett. Okos, rafinált pályatervezés nyomait fedezem fel, váltogatok a fegyverek között, próbálom felmérni, hogy mit, hol, és milyen hatékonysággal használhatok. Behúzódom egy lépcsőfordulóba, a falon tátongó résen keresztül megcélzom a távolban feltűnő burnuszos fickót, ráközelítek a rongyba tekert gépfegyverrel – a fejlövéstől összecsuklik. Masallah! „Figyeld a számlálót a sarokban" szól közbe Patrick, „Minél tovább maradsz életben, és minél több ellenfelet puffantasz le, annál magasabbra kúszik – így tudsz fejlődni. De minél magasabb az érték, annál nehezebben nő!"

A sunyi orgyilkos taktikáját tehát elfelejthetjük; a folyamatos mozgás és a tartós életben maradás a siker kulcsa, a fair playt azonban a piszok jól célzó ellenfelek ugyancsak megnehezítik, ugyanis két-három lövéssel leszednek. A jobb analóg kar benyomásával lendíthetjük meg a magunkkal cipelt machetét; egy-egy fraget könnyen tudok ezzel a taktikával szerezni, mivel az AI néha hajlandó bemondani az unalmast.

„Figyeld, ott vannak egy csoportban, a főtéren!" figyelmeztet Patrick. „A d-paddel választhatod ki a légicsapást." Egy lézervezérlésű szkóp kerül a kezembe, a nyüzsgés közepébe célzok, az elsütést követően pedig egy vadászgép bombázza végig az utcát. A rombolás szelektív: az ellenfelekből löncshús lesz, néhány hordó odébb repül, a faládák szétforgácsolódnak, de az épületekben nem esik kár. A Frostbite képességeit ismerve ez meglep, de a taktikus játékmenettel és a mérnöki pontosságú pályatervezéssel nem is egyeztethető össze a földig rombolható környezet.

Lejár a tesztelésre szánt idő, kezet rázunk, és nem hazudok, amikor hangot adok az elismerésemnek. A földszinten töltök magamnak egy kis kávét a büfénél, közben Christie-be botlom. „Na, milyen volt?" – kérdezi. „Remek – bólogatok. – Még egy picit kiforratlan, de ígéretes. És piszkosul élvezetes benne az emberölés."




NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
POLICE
SC715
715





MI LENNE, HA A BUNGIE KÉSZÍTENE EGY CALL OF DUTY-T? MILYEN LENNE A FINAL FANTASY, HA A BIOWARE KÉSZÍTENE EGY EPIZÓDOT? MIKÉNT FESTENE A NEED FOR SPEED, HA AZT A BURNOUTOKRÓL, AZ ESZELŐS TEMPÓRÓL, A FÉLELMETESEN IZGALMAS VERSENYEKRŐL ISMERT CRITERION STÚDIÓ FEJLESZTENÉ. A „MI LENNE HA" JELLEGŰ KÉRDÉSEK AZÉRT JÓK ÉS EGYBEN ROSSZAK, MERT DEFINITÍV VÁLASZ SZINTE SOHA NINCS: MARAD AZ ELMÉLKEDÉS, A FANTÁZIÁLÁS, A RAJONGÁS AZ ELKÉPZELT REMEKMŰÉRT. ÉS NÉHA, NAGYON RITKÁN MEGTÖRTÉNIK A CSODA – ESETÜNKBEN A CRITERION KÉSZÍT NEED FOR SPEEDET!

[ÍRTA GRATH]

Burnout, csak igazi kocsikkal. Burnout, csak rendőrökkel. Burnout, csak történettel. Valahogy így hangzottak a pletyka elterjedését követő első találgatások. Éppen ezért első kérdésem Craig Sullivan kreatív direktornak a Burnoutról szól – hogy döntik el, hogy egy ötlet Burnoutba, vagy éppen Need for Speedbe illő? A válasz pedig szinte tündérmesével ér fel, de Craig lelkes, klasszikus angol akcentussal teli szavait hallva nincs kétségem, hogy tényleg így történt. „A Criterion régóta rajongója a sorozatnak, már az 1994-es első résztől kezdve. Minden résszel rengeteget játszottunk, és ha voltak gyengébb epizódok is, a fantasztikus száguldások emlékét semmi nem tudta elmosni. Egy nap, a Burnout Paradise elkészülte után valakiben felmerült az ötlet, hogy kérjük meg az EA-t, hogy adja nekünk kölcsön az egyik legértékesebb sorozatát, hadd készítsünk egy Need for Speedet. Senki nem gondolta teljesen komolyan, hogy akár csak fontolóra vennék az ötletet, pedig az EA igen lelkes volt – pár nap, pár megbeszélés után a zsebünkben volt a szerződés, és mindenki hatalmas lelkesedéssel vetette magát a munkálatokba."

adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **criterion**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2010. nov.**

Az autók festése lehetséges lesz, de nem akkora szabadsággal, mint a korábbi részekben

Minden Need for Speed más, miért épp a Hot Pursuit lett a kiválasztott a felújításra, folytatásra – kérdezem, ekkor a játékról a címén kívül mást még nem tudva. Craig szerint a dolog egyértelmű volt: „A legjobb NFS-emlékek? A menekülés a rendőrök elől, meg a versenyzők megállítása blokáddal és tüskés szalaggal. Ha egy esélyünk van, akkor abba mindent beleadunk, így a rendőrös üldözés lett mindennek az alapja. Ez pedig a Need for Speed-krónikákban a Hot Pursuit." Craig szerint a két eddigi Hot Pursuit-játék nyújtotta „az előző generáció legjobb üldözős jeleneteit: a torkodban dobog a szíved, a kocsiban több száz lóerő dübörög, és menekülsz, ameddig csak tudsz!"

Kérdésemre, miszerint ez azt jelenti-e, hogy a menekülés lesz tehát a fontos, és nem









az üldözés, Craig szinte felháborodottan válaszolja, hogy „Nem, nem, semmiképpen. A Hot Pursuit erről az egész elképzelt autós kultúráról szól, ahol az utcai versenyzők és a rendőrök egyforma lelkesedéssel, egyformán erős szuperkocsikkal kergetik egymást – illetve az egyik kerget, a másik pedig menekül." Ebben pedig, derül ki szavaiból az is benne van, hogy a rendőrök nem feltétlenül fánkzabáló lúzerek, ellenszenves gonoszok lesznek, hisz a játékos őket is irányíthatja. „A célunk az volt, hogy a rendőrök is menők legyenek, hogy vonzó választást nyújtsanak ők is. Ők is szuper autókat vezetnek, egyedi trükkök vannak a tarsolyaikban [a bevethető eszközökről lásd keretes interjúnkat – a szerk.], és velük is rendkívül élvezetes a játék!"

És mindez azt is jelenti, hogy két teljesen különálló kampányt is kapunk – az egyikben versenyzői, a másikkal rendőri oldalról ismerkedhetünk meg Seacrest városával és annak lakóival. Különösebb sztorira, B-kategóriás színésznőkre nem kell számítani, az előrehaladás a térképen feltűnő feladatok megoldásával zajlik. „Lesznek tőlünk függetlenül zajló üldözések, mellékes feladatok, mint a Burnout hirdetőtábla-zúzása?" kérdezem, mire Craig széles mosollyal válaszol: „Naná, ember, a Criterionról van szó!"

Megkérdezem Craiget a város méreteiről, és üdítő őszinteséggel válaszol: noha a város, pontosabban a bejárható táj sokkal nagyobb területet foglal el, mint Paradise City, az úthálózat hossza valamivel rövidebb lesz. A látszólagos ellentmondás magyarázata az, hogy itt Craig szavajárásával az „epikus száguldások" lesznek a középpontban – vagyis a hosszú egyenesek, a fantasztikus környezetben zajló eszelős versenyek. Tehát nem a mellékutcák, a sokféleképpen megközelíthető cél, a civilekkel zsúfolt belvárosok. Mint mondja, „Kipróbáltuk, senkinek nem jött be a pici utcákon való lassú verseny. Végre valódi autóink vannak, és ha beszállsz egy ilyenbe, hát hadd mondjam el: nagyon nem a forgalomban akarsz üldögélni, meg derékszögű kanyarokkal szórakozni. Le akarod nyomni a gázt, és repeszteni a naplementébe. És a Hot Pursuit pontosan ezt adja meg!"

Sokkal kevesebb benne a Burnout, mint azt vártuk: ez egy gyönyörű és ízig-vérig Need for Speed lesz!

Maga a város amúgy annyiban mindenképpen az eredeti Hot Pursuitokat idézi, hogy valójában nem is város – az utak között akad bőséggel tengerparti szerpentin, erdőn átvezető út, soksávos autópálya, alagutakkal. Elvileg az összeállítást Kalifornia inspirálta, nekünk inkább az NFS-sorozat korai részeiből összemazsolázott „best of" válogatásnak tűnik. A fentiek különösképp életre kelnek az éjszakák és nappalok váltakozásának köszönhetően, illetve a Craig által egyelőre csak elismert, de nem részletezett időjárás-változás során.

Autótuningra nem kell számítani. Nem feltétlenül baj, egy ilyen kocsit mi sem mernénk megberhelni

Megemlítem néhány, a két első Hot Pursuit-játékhoz fűződő élményemet, a rendőrök rádióinak lehallgatását, a szirénákkal szerelt Laborghinit, a hegyes pályán való száguldást a hóviharban – és Craig értőn bólint. „Pont ezek miatt esett a választásunk a Hot Pursuitre, ami bizonyos értelemben külön fejezet az NFS-történelemben. Nyilvánvalóan törekszünk arra, hogy ezek a dolgok az új részben is benne legyenek." És ha már itt tartunk, megkérdezem, hogy az utóbbi évek









A fejlesztők odafigyeltek: úgy válogatták ki a képeket, hogy azokról a rendőrök által bevethető fegyverekről semmi ne derülhessen ki



versenyjátékaiból miket vettek át, miket vetettek el? Autótuning? „Nézd, ezek szuperkocsik. Ha veszel egy versenyre beállított Ferrarit, nem kezded el állítgatni a dolgokat." (Fordítás: nem lesz.) Szociális funkciók? „Persze, ez nagyon fontos számunkra. Nem feltétlenül a Facebook meg a Twitter, hanem a haverok gyors megtalálása, meginvitálása, kihívások küldése, ilyesmi. Minden, amit a Burnout Paradise-ban láttál, csak továbbfejlesztve." Mi újság a kocsik sérülésével? „Nézd, ha nagy sebességnél ütközik két autó, akkor ott csúnya dolgok történnek, ezt látni is fogod. De tény, hogy egy igazi, licencelt autóval nem lehet megcsinálni azt, ami a Burnout kocsijaival történt." (Fordítás megint: lesz sérülés, de korántsem radikális – mi a Shiftet kicsit felülmúlóan látványosan rombolódó gépeket várunk.)

Felteszek még pár kérdést (milyen autók várhatók? minden kocsiból lehet rendőrautó, vagy azok exkluzív gépek lesznek? a rendőrök csak üldözni fognak, vagy lesznek más rendfenntartó feladataik is?), de ezekre Craig kitérően válaszol – úgy látszik e részletekre csak később derül fény. Rákérdezek a vezetési modellre is – tipikusan egy olyan dolog, amit nehéz pár szóban elmondani, de Craig megpróbálja. „Nem lesz szimulátor a Hot Pursuit. Annyira arcade-jellegű sem lesz, mint a Burnout Paradise volt. A szándékunk az, hogy mindenki remekül szórakozzon a játékkal. És ezt nem csak a vezetésre értem: egyszerűbb lesz az interfész, egyszerűbb lesz multiplayer meccsekbe kapcsolódni, de akinek nincs netkapcsolata, az is elér minden versenytípust, ki tud próbálni minden autót." A PR-os közbeszól, az interjúnak nemsokára vége, így még pár kérdést szegezek a kitartó Craignek. Érdekel például, hogy mekkorák lesznek ezek az üldözések – emlékezetes, hogy a Hot Pursuit 2-ben előbb-utóbb még helikopterrel is kergettek minket. „Mondtam már: mi vagyunk a Criterion – őrületes kergetőzések lesznek. Sokkal nagyobbak, mint azt az eddigi részek alapján gondolnád!"

A Criterion rengeteg díjat gyűjtött be a Burnout Paradise-ért, méghozzá a megjelenés utáni terméktámogatással kapcsolatban. Megjelentek a motorok a játékban, kaptunk egy hatalmas új szigetet, új autókat, küldetéseket, versenyeket, opciókat, játékmódokat – mindennek nagy részét teljesen ingyen. Már a kérdésem is óvatos: „Tudom, hogy nem fogsz részleteket elárulni, de a későbbi tartalmak terén lesz erőtök még egyszer végrehajtani valami hasonlót?" „Hmmm… annyit mindenesetre elmondhatok, hogy hatalmas élmény volt nekünk is és a játékosoknak is – butaság lenne, ha nem fontolnánk meg. De ezt ne vedd ígéretnek!", teszi hozzá azzal a boldog mosollyal, amivel a fejlesztők kísérik az olyan beismeréseket, amelyek szó szerint véve nem beismerések.

Milyen lenne tehát a Need for Speed, ha a Criterion csinálná? „Versenyjáték a javából, ahol akár az üldöző, akár az üldözött szerepét vállalhatod. Hosszú, izgalmas futamok fantasztikus környezetben. Eszelős autók, minden korábbinál zsigeribb élményt adó megvalósításban. A száguldás élvezete, egy gyönyörű játékban." És ez még nem a fórumozók vágyakozó fantáziálása – ez Craig Sullivan véleménye. És bizony, a látottak alapján mi is pontosan ezt gondoljuk róla!

FEGYVEREK AZ NFS-BEN?!

Beszélgetésünk legszürreálisabb pillanata akkor következett be, mikor a rendőrök által bevethető eszközökről kérdeztem Craiget. Sok konkrétumot nem árult el, de *ennyin* múlott, hogy szívrohamot nem kaptam, amikor egy WipEout-szerű NFS képe derengett fel előttem. Szerencsére nem erről van szó…

Az eddigi Hot Pursuitekben a rendőrök a kósza keréklyuggató dróton és a blokádokon kívül csak a rommá töréssel tudtak operálni. Gondolom most valami kifinomultabb rendszert kapunk…

Egyrészt a zúzás sem lebecsülendő taktika, de ezt lehet, hogy csak a Burnout-múlt mondatja velem; egy százmilliós szuperkocsit mondjuk tényleg nem szép dolog totálkárossá zúzni. De ezúttal tényleg több lehetősége lesz a rendőröknek, hisz bevethetnek fegyvereket is.

Hogy mi?! Milyen fegyvereket?

Sajnos részleteket erről csak pár hónap múlva mondhatok, muszáj tartalékolnunk pár információt későbbre is.

Oké, én ezt értem, de kérlek mondd, hogy nem Mario Kart- vagy WipEout-szerűen kell majd lövöldözni!

[nevet] Nem, nem így értettem a fegyvereket. A rendszer például a blokádot és a kerékroncsoló szalagokat is tudná fegyverként kezelni. Óvatosan fogalmazok, nem akarom, hogy konkrétan leírd, hogy ezek benne lesznek a programban, mert erről még nem beszélünk. De nem puskákra, vagy elektromos csapásra kell számítani, hanem a valódi rendőrök eszközeire. A bevethető eszközök – így jobban hangzik azért, nem? – egy típusa például a támogatás kérése.

Támogatás? Mint a helikopter a Hot Pursuit 2-ben?

Hát, valami hasonló, de mondom, részleteket ne is próbálj meg kiszedni belőlem. Nem beszélhetek arról, hogy a fegyvereket miként lehet megszerezni, fejleszteni, használni.

Á, szóval lehet majd őket fejleszteni! És ezek szerint a használatuk sem lesz végtelen – a jó vezetéssel gyűjthetünk ezekhez energiát, mint ahogy a nitro működött a Burnoutban?

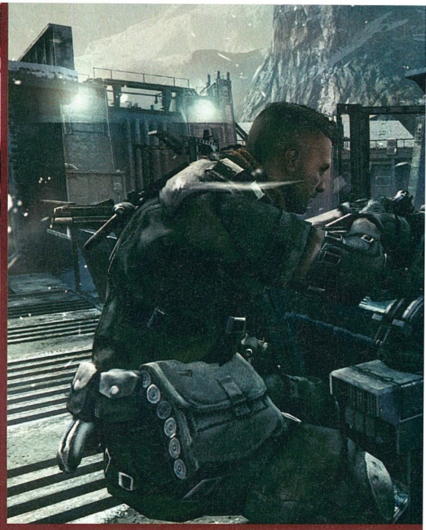
[nevet] Következő kérdés!

Oké, még valamire rákérdezek, amiről nem beszélhetsz: mit tudnak tenni az ismeretlen „fegyverek" és a „támogatás" ellen a versenyzők? Nyomják a gázpedált?

A versenyzőknek is lesznek eszközei, igen. Amúgy jól tippeltél, egyelőre ezekről sem mondhatok semmit, csak kibírsz pár hónapot, nem?







KILLZONE® 3

Noha sikerült hatalmas csapást mérni a helghast seregekre, az idegen hódítók ellen vezetett bosszúhadjáratnak messze nincs vége. Így aztán érkezik a Killzone 3, méghozzá még nagyobb helyszínekkel, még brutálisabb köntösbe bújtatva – és igen, a 3D-t és a Move-ot támogatva!

kiadó **sony**
fejlesztő **guerrilla**
platform **ps3**
megjelenés **2011 tavasz**

[ÍRTA LIQUID]

A Killzone harmadik epizódjának érkezésére fogadni nagyjából olyan volt, mintha magunkra tennénk nagyobb összeget egy dühös tengerimalaccal folytatott ketrecharcban. A Killzone 3 megjelenése ennek megfelelően tökéletes biztos volt már tavaly ilyenkor, a második rész premierje után pár hónappal is – a kérdést nem a „lesz-e?" hanem a „mikor lesz?" jelentette. Most már válasszal is tudunk szolgálni: a második rész után erős két évvel, 2011 első félévében tehetjük rá a mancsunkat a folytatásra.

KEZDŐDIK AZ ŐRÜLET

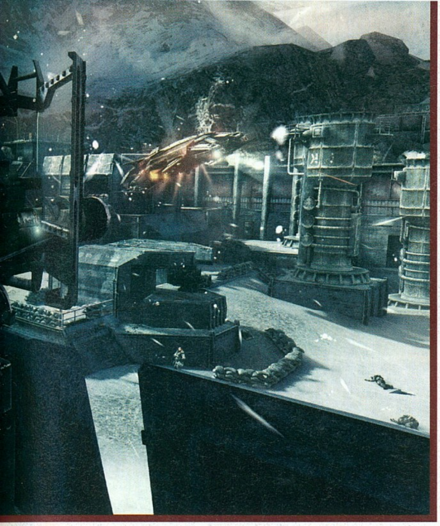
„The madness... begins." - hörögte a játékos arcába a haldokló helghast vezér, Visari a Killzone 2 utolsó perceiben. Igen, spoiler, sajnáljuk, és reméljük, hogy senki nem kezdett bele a harmadik rész részletezését tárgyaló cikk olvasásába úgy, hogy legalább vázlatosan ne lenne tisztában a második felvonás történéseivel. Visari halott, de a háború nem ért véget, nagyon nem. A helghast anyabolygó, a Helghan ellen indított végső roham nem csak a Killzone 2 történetének alapjául szolgált – a harmadik rész is javarészt ezen a planétán játszódik. A nagyvezér halála után a Helghan birodalom két részre szakadt: az egyik frakciónak a fegyvergyártásért felelős vezető parancsol, a másik társaság pedig egy katonai parancsnok irányítása alatt áll. Az Interplanetary Strategic Alliance, rövidebb nevén az ISA rosszul tervezett, a helghast ellenállás a vártnál jóval nagyobb volt, és nem ért véget Visari halálával: az igazi mészárlás, a vezér által megjósolt őrület csak most kezdődik – erről fog szólni a Killzone 3.

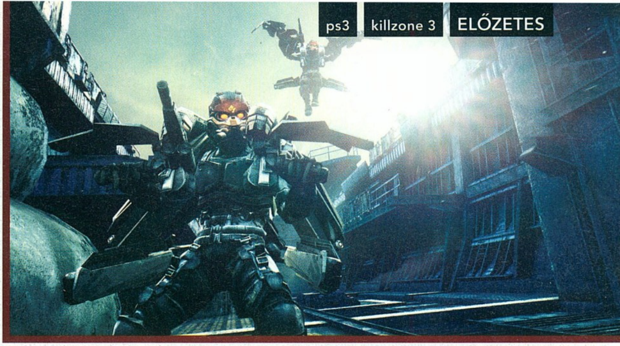
A harmadik részben a második epizód ISA-s túlélőit irányítjuk majd, így továbbra is Tomas „Sev" Sevcsenko szemszögéből éljük meg az akciót. A Guerilla megerősítette, hogy a kampányban Sev lesz az egyetlen játszható karakter. Ez nem jelenti azt, hogy ne lennének társai a bajban: a második rész végén bosszúszomjasan gyilkolászó Rico most is ott lesz mellettünk, és természetesen új, egyelőre nem megnevezett karakterek felbukkanására is számíthatunk. A történet egyébként másodpercre pontosan ott kezdődik majd, ahol a második rész anno abbamaradt – ennél direktebb folytatást elképzelni sem lehet.



SZEBB ÉS NAGYOBB

Nagyon finoman fogalmazunk, ha azt írjuk, hogy a Killzone 2 megjelenését méretes várakozás, és még méretesebb elvárások övezték 2009-ben. PlayStation 3-fronton az új Killzone volt az a nagybetűs exkluzív, ami bemutatta a platform kiemelkedő képességeit abban a műfajban (sajátszemszögű lövölde, ugye), ahol manapság talán a legnagyobb vizuális verseny folyik a videojátékok között. A Killzone 2 nyakában éppen ezért méretes teher lógott. Ott volt a PS3 bejelentésével párhuzamosan





■ A helghastok ha lehet még elszántabbak lettek, hiszen a második részben alaposan odacsaptunk kultúrájuknak, politikai berendezkedésüknek

bemutatott, elképesztő látványvilággal, és egy „nagyjából ilyen lesz játék közben is" ígérettel kecsegtető rendervideó, aztán meg a több éves várakozás a játék megjelenésére. A Killzone 2 alapvetően jól vette az előtte tornyosuló jókora akadályokat: a látvány – ha nem is hozta pontról-pontra a bemutatkozó trailer színvonalát – abszolút kiemelkedő volt. Akkoriban úgy tekintettünk rá, hogy nagyjából ez a maximum, amit a PlayStation 3-ból sok pénzzel, sok munkával, tehetséges fejlesztőkkel ki lehet csikarni. Az elmúlt másfél évben sok minden történt a PS3-játékok világában, köszönhetően elsősorban a Sony Santa Monica stúdiójának, és a Naughty Dognak. Jelesül: megjelent az Uncharted 2 és a God of War 3 – két olyan játék, amiről most mondunk hasonlókat, mint amit annak idején a Killzone 2-vel kapcsolatban állítottunk. A csúcsjátékok által átugrandó léc egy fokkal magasabbra került, a Guerilla pedig tisztában van vele, hogy 2011-ben egy fokkal nagyobbat kell dobbantani, mint 2009-ben.

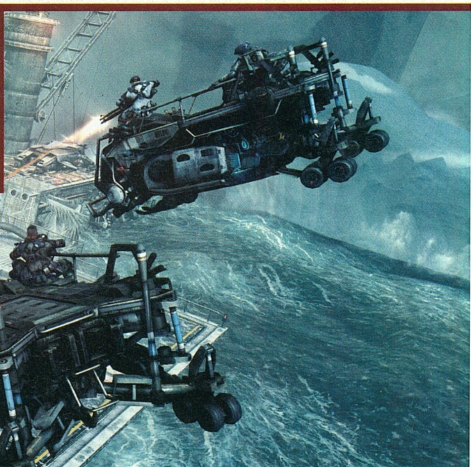
■ **Sokkal nagyobb terekre kell számítanunk a folytatásban – és ennek megfelelően a csaták is sokkal hatalmasabban k fognak tűnni.**

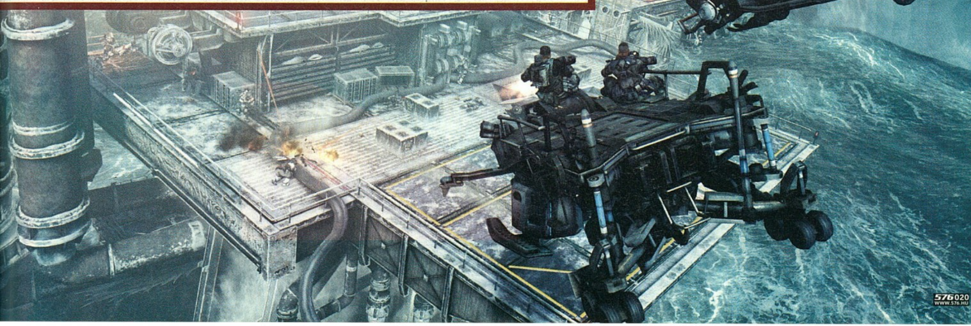
A Killzone 3 fejlődött, és a fejlesztési szakaszból hátralévő egy évben még fejlődni fog. A Guerilla a második rész befejezése után azonnal nekilátott a harmadiknak, a fejlesztés első, előkészületi fázisa pedig (részben) a második epizóddal kapcsolatos kritikák és meglátások összegyűjtéséről, feldolgozásáról szólt. Így kiderült, hogy a játékosok és tesztelők legfőbb problémája a pályák nagyságával és felépítésével volt. Durva túlzás lenne a Killzone 2-t csőjátéknak nevezni, de kétségtelen, hogy a játék nagyon sok helyen támaszkodott a meglehetősen lineáris, és szűk helyszínekre. A klausztrofób érzés megteremtését ugyan jól szolgálta a szűkösre szabott pályadizájn, a változatosságot azonban sok helyen gyilkolta. Különösen a játék első felében lehetett olyan érzésed, hogy folyamatosan ugyanazokon a romos-füstös utcákon, beton-acél bunkerekben lövöldözöl. A helyzet most változik, a Killzone 3 jelentősen nagyobb, és lényegesen nyitottabb pályákat kínál. Mennyivel nagyobbakat? A bemutatott havas helyszín a Guerilla elmondása szerint konkrétan tízszer akkora, mint a Killzone 2 egy átlagos pályája – a változás valóban jelentős. A Guerilla a méretek növelésén túl a változatosságra is nagy hangsúlyt fektet. Ami konkrétan azt jelenti, hogy a pályák felépítésükben és kinézetükben is szignifikánsan különbözni fognak egymástól, a cél az, hogy a játékos minden új helyszínen új vizuális témával, így új, addig nem tapasztalt hangulattal találkozzon. Konkrétumokról kevés szó esett, annyi biztos, hogy a romos katonai létesítményeken kívül akciózhatunk

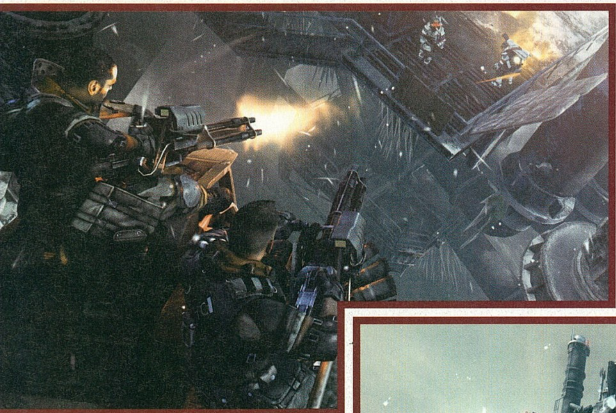
Sokkal nagyobb helyszínek, sokkal több scriptelt jelenet, sokkal intenzívebb küzdelmek – ez a KZ3!



■ **A biztonság kedvéért két gépágyúval is felszerelt, vasszárnyakhoz hasonló, de jet-packként funkcionáló exoskeletonok teljesen új színt visznek a taktikázásba. Főleg akkor, amikor ezt használó ellenfelek támadnak rád...**











majd jeges vidékeken, belekóstolhatunk a Helghan sűrű, életveszélyes, és teljesen idegen dzsungeleibe, sőt, a játék utolsó harmadában még a planéta orbitális pályájára is kilátogathatunk némi null-gravitációs lövöldözés erejéig. Jó hír, hogy a jelenlegi fejlesztői szándék szerint teljesen eltűnnek majd a töltőképernyők, még a pályák között sem lesznek ilyenek!

Vess egy pillantást a képekre: igen, a jellegzetes kékes-szürkés Killzone-színpaletta megmarad, de az ígéretek szerint már nem lesz annyira sötét a játék, mint korábban. Az élén színek alkalmazásával ennek ellenére csínján bánik a Guerrilla, okuk is van rá: egyrészt nem akarnak radikálisan eltérni a sorozatot eddig jellemző vizuális stílustól, másrészt pedig a színesebb pontokat inkább figyelemfelkeltőnek, a játékos tekintetét a lényeges, látványos eseményekre vonzó újdonságnak szánják, mint rikító körítésnek. A motor a számok szintjén is fejlődik, ellenfeleink részletesebb kidolgozást kaptak, és a Guerilla még egy lapáttal rápakolt a Killzone hagyományos erősségére – látványos effektek mindenhol, ami széttörhet, felrobbanhat, eléghet és összeomolhat, az meg is teszi. A bemutatott pálya kitűnően illusztrálja a fentieket: hőseink egy méretes helghast fúrótornyot közelítenek meg levegőből, a távolban hatalmas hegyek, dühöng a hóvihar, az Intruderekre (az ISA repülő platformjai) szerelt gépágyúk pedig százszámra köpik magukból a vörösen izzó töltényhüvelyeket. Odalent robbanások, összeroskadó tartóoszlopok, halál és pusztulás. Újabb párhuzam a második résszel: a havas akció első három perce több látványos, előre megkoreografált jelentet tartalmaz, mint a Killzone 2 egy teljes pályája.

IZGALMASABB ÉS OKOSABB

A másik „Nagy Kritika", ami a Killzone 2-t a megjelenés után érte: nem elég változatos a játékmenet, az első rész ebből a szempontból többet nyújtott a különböző képességekkel felruházott karaktereivel. A Guerilla ennek megfelelően ezen a téren is változtat. Többféle játszható karakter ugyan most sem lesz, az új lehetőségek Sev-ben egyesülnek. Nem feltétlenül kell

■ A Killzone 3 egyike lesz a PS3-as 3D-s élmény zászlóshajóinak, a játék már most támogatja ezt a megjelenítést. Bár természetesen ezt támogató tévére lesz szükség ennek kihasználásához, ennek birtokában hatalmas élmény-növekedésre lehet számítani. Ez különösen jól látszott a bemutatott fagyos pályán: a hóförgeteg mintha a képernyő előtt dühöngött volna. Igaz, egyelőre ilyen játékmódban szaggat a program (minden frame-et kétszer kell ilyenkor kirajzolni), de ezt az ígéretek szerint a premierig elsikálják.

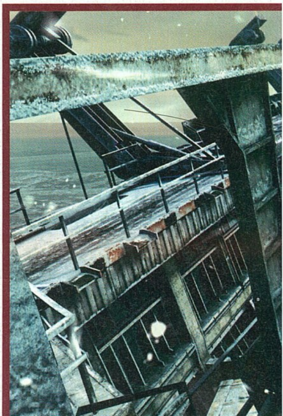
Mozgasd magad!

Bár a Guerrilla egyelőre – és hivatalosan – nem szólt semmit a PlayStation Move, azaz a mozgásérzékelős kontroller támogatásáról, ezt kémeink már sziklaszilárd tényként kezelik. A megoldás valószínűleg a SOCOM 4-et idézi majd: a subcontroller irányítja katonánkat, a labdával szerelt másik kütyüvel pedig a képernyőn lehet majd hihetetlen pontossággal célozni. Kíváncsian várjuk, ez vajon multiban majd előnyt jelent-e…



például mindig lövöldöznünk, a közelharc a korábbinál jóval nagyobb hangsúlyt kap, és komplexebbé is válik. A szituációnak és helyzetünknek megfelelően többféle támadással teríthetjük le az ellenfeleinket: távolról fejrúgást oszthatunk ki, közelebbről a földre dobhatjuk őket, vagy kést szúrhatunk a szemükbe – utóbbi mozdulat különösen brutális, még nézni is fájdalmas. A fejlesztői szándék az, hogy játékmenet tekintetében mindenki megtalálja a számítását. A csendesebb megközelítést kedvelők gyakran fordulhatnak a késhez, a hagyományos játékmenetet előnyben részesítőknek ott a teljes korábbi fegyver-arzenál, Rambo képzeletbeli, de azért még mindig roppant vérszomjas unokái pedig lecsatolhatják a gépágyút a helyéről, és kedélyes tömegmészárlásba kezdhetnek. A korábban megismert fegyverek egytől-egyik visszatérnek, bővülés persze lesz – eddig egy új fegyverre, az egyszerre több rakétát indítani képes, alternatív módban felülről lecsapó W.A.S.P.-ra derült fény. Nem fegyver, de majdnem az: a nagyobb pályáknak köszönhetően bemutatkoznak a hátra szerelhető, szárnyakkal ellátott rakétahajtóművek. Meglepetés: repkedni lehet majd velük, de szerencsére méretes géppuska is tartozik hozzájuk – a repülő szerkentyűk megjelenése (az ellenséges oldalon is) a szó legszorosabb értelmében új dimenziót nyit a játékmenet előtt.

A repkedés, és a magasabb szabadságfok ellenére a Guerilla többször is kiemelte, hogy a Killzone 3 nem szabadon engedős „menj, repülj, ahová csak akarsz" játék. A lineáris struktúra marad, csak jóval kevésbé lesz tetten érhető, mint korábban. A nagyobb területek alkalmazása az ellenfelek mesterséges intelligenciájára is jó hatással lesz. A Guerilla okosabb MI-t írt a Killzone 3-hoz, a helghast katonák viselkedése jóval kevésbé lesz kiszámítható. A fejlesztők ezt azzal







Sokféle népség

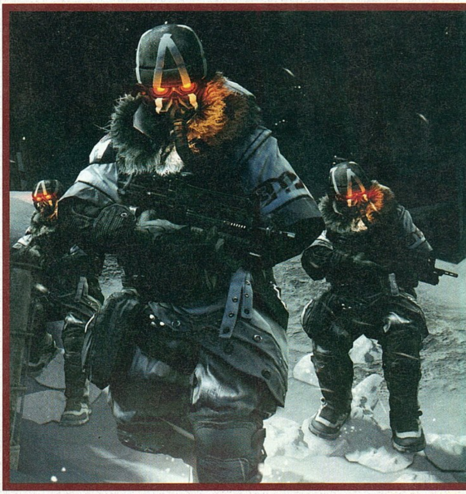
Bár ellenfeleink között csak helghanok lesznek, így igazán eltérő ellenfelekre nem kell számítani (bár természetesen az előző rész mini-főellenségei – a lángszórós katona például – visszatérnek). A monotonitást megelőzendő az egyszeri helghan katonák sok száz eltérő módon lehetnek felöltözve, így nem érezzük majd harcunkat klónirtásnak.

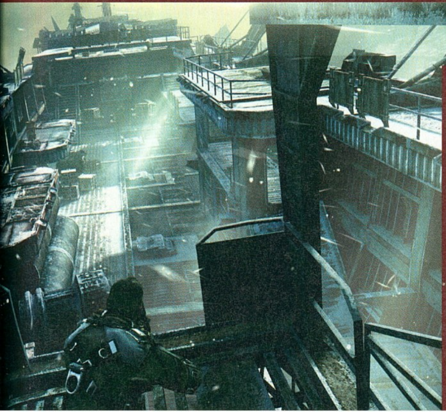
magyarázzák, hogy az MI korábban is tudott sok mindent, de több ponton nem volt rá elég fizikai helye, hogy hatékonyan alkalmazza is azokat – most már lesz. Ellenfél-típusból értelemszerűen többre számíthatunk, számos új belépővel, akik állítólag komolyan meg fogják majd keseríteni az életünket. Talán ezért lesz ott mellettünk állandóan Rico, aki nem csak plusz tűzerőként, és lelkes golyófogóként funkcionál majd, hanem egyfajta végső segítségként is: a Killzone 3 is alkalmazni fogja a manapság egyre divatosabb „második esély" játékmechanikát. Vagyis: ha a földre kerülünk, nincs vége rögtön a dalnak, Rico mellénk ugrik, és – ha van rá ideje és lehetősége – minimálisan felgyógyít minket, éppen csak annyira, hogy esélyt kapjunk az azonnali folytatásra, és ne kelljen rögtön a legfrissebb checkpoint felé fordulnunk.

A légiharc sokszor teljesen átalakítja a küzdelmeket, hisz most már fentről is támadásokat indíthatunk...

TÖBBEN IS?

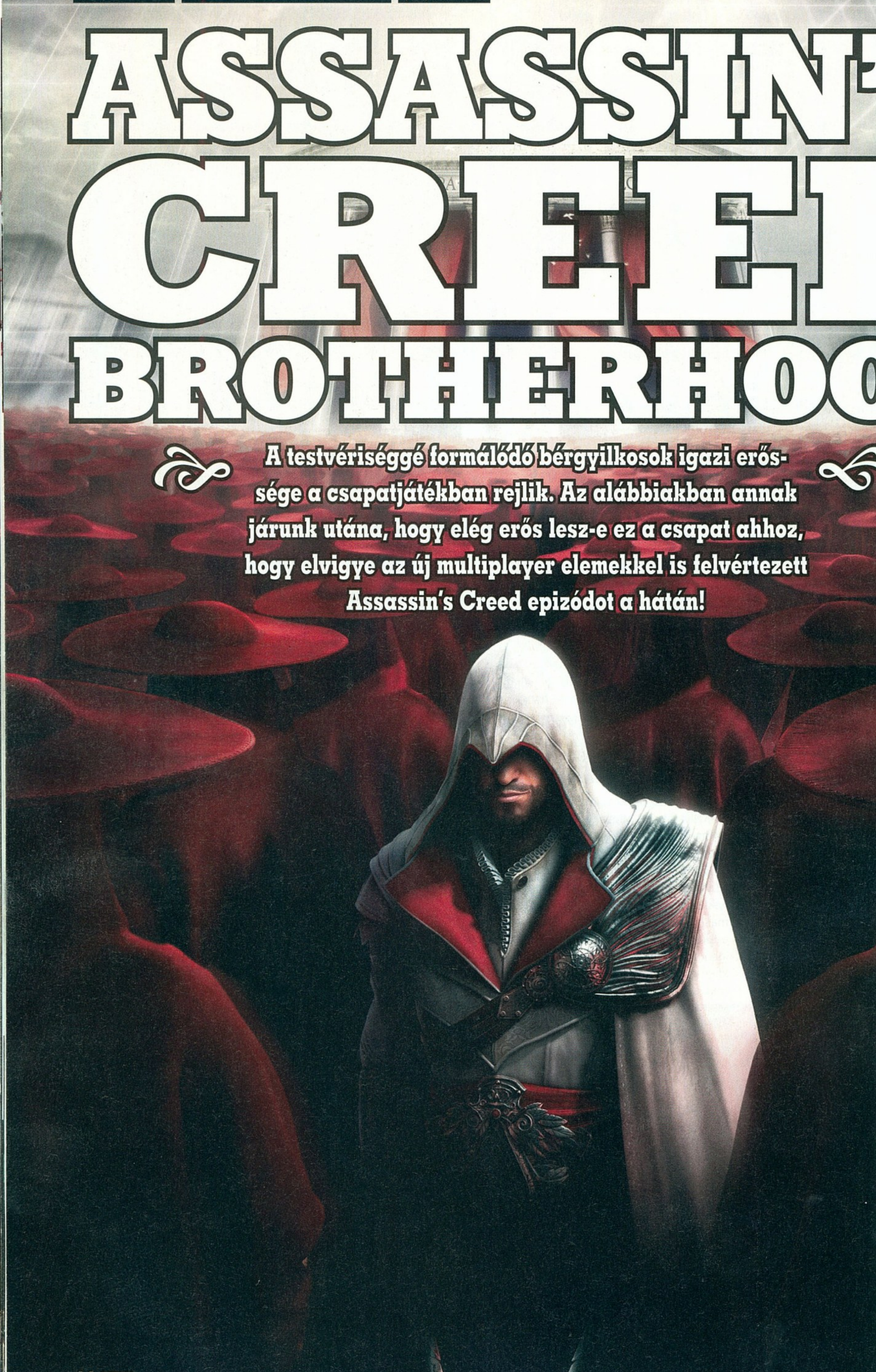
A kérdőjel nem véletlen, most következne a multiplayer szekció bemutatása – de erről még nagyon keveset tudunk, hivatalos forrásból szinte semmit. Az állítólag megbízható forrásokból táplálkozó szóbeszéd a kötelező kompetitív multin kívül kooperatív játékmódokról szól. A teljes kampányt végignyomhatjuk majd egy haverral (kétfős koop) plusz kapunk négyfős küldetéseket, ezekhez azonban már külön, a sztorimódban nem szereplő pályák társulnak majd – hangsúlyozottan állítólag, ezek az információk abszolút nem hivatalosak. Mint ahogy a nem hivatalos a hónapra pontos megjelenési dátum sem: a Killzone 3 egészen biztosan 2011-ben érkezik (a Guerrilla csak ennyit mond), máshonnan viszont pontosabbat is hallani – ha hihetünk nekik, akkor a harmadik résszel jövő ilyenkor már javában lövöldözünk, az új Killzone epizód 2011 májusában kerül a polcokra. Igencsak várjuk, hisz a helghan háborúnak ideje véget vetni! ■







ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD



A testvériséggé formálódó bérgyilkosok igazi erőssége a csapatjátékban rejlik. Az alábbiakban annak járunk utána, hogy elég erős lesz-e ez a csapat ahhoz, hogy elvigye az új multiplayer elemekkel is felvértezett Assassin's Creed epizódot a hátán!

kiadó
ubisoft
fejlesztő
ubisoft montreal
platform
pc, ps3, x360
megjelenés
2010. nov.





[ÍRTA BP]

A tavasz legnagyobb vihart kavart bejelentése kétséget kizáróan az EA és az Activision után az egyre decensebb kritikai és gazdasági eredményekkel büszkélkedő francia Ubisoft irányából hangzott el: a cég ugyanis nem kisebb tettre szánta el magát, minthogy illusztris társaságba lépve, azon kiadók panteonjába kerüljön akik bizonyos húzócímeiket megpróbálják évente az úri vásárlóközönség elé terjeszteni. Hogy ezt technológiailag ki miképpen éri el, az stúdiónként és címenként változó – egyesek ugyanazt a fejlesztőcsapatot dolgoztatják minden egyes évben, míg mások például kétéves ütemben, két fejlesztőstúdióval párhuzamosan és felváltva dolgoztatnak. A Ubisoft jelen esetben csupán annyit közölt hogy az alig fél éve megjelent és azóta a kilenc milliós (!) eladási álomhatárt is átlépő Assassin's Creed 2, Brotherhood alcímmel direkt folytatást kap – mely a teljes értékű többjátékos mód mellett is számos újítást és meglepetést ígér –, ráadásul már idén megjelenik. Mindenki felhívja a figyelmet: ez nem az AC3 – de az arra való várakozást mindenképpen megkönnyíti!

Ezio történetének folytatása mellett a legnagyobb durranás a játékban a multiplayer versengés lesz!

KÖRBEVESZNEK JÓBARÁTOK

A legnagyobb vihart kavaró újítás valószínűleg a teljes értékű többjátékos mód lesz, azonban mégsem mehetünk el szó nélkül a mintegy 15 órányi elfoglaltságot ígérő egyjátékos küldetés nyújtotta lehetőségek mellett sem. A történetszál onnan folytatódik ahol az elöd stílusosan elvágta azt: Ezio a XV. század Itáliájában az immáron pápává választott Rodrigo Borgia ellen vezetett szent háborújához új szövetségeseket toboroz, hogy megalapítsa a játék címadó testvériségét. Ebben segítséget nyújt Niccolo Machiavelli, akinek a Tiber szigeten fekvő erődjében húzzuk meg magunkat, de visszatérnek az előző részben feltűnt és megszeretett további karakterek is, mint Leonardo Da Vinci vagy Caterina Sforza. Persze számolnunk kell néhány ellenlábassal is – mindjárt itt van például Cesare és Lucrezia akik a pápa tulajdon csemetéi, és kőkemény védőfalat képeznek majd Ezio és Rodrigo között.

Vincent Pontbriand producer büszkén ecseteli, hogy Róma lesz az Assassin's Creed-játékok történelmének legnagyobb és legrészletesebben kidolgozott városa: az öt teljesen különálló kerületet kitevő komplett város háromszor-négyszer akkora lesz, mint Velence volt a második részben. Minthogy a játékosok körében meglepően jól vizsgázott az elődben bevezetett villa- és városfejlesztési minijáték, így ezt a folytatásban továbbfejlesztve, egész Rómára levetítve kapjuk vissza. Patrick Plourde vezető designer negédesen súgja meg, hogy nem csupán a városban végbemenő változásokra lehetünk aktív kihatással, hanem a testvériség tagjait is kedvünk szerint alakíthatjuk, fejleszthetjük. Minthogy a játék kezdetén Ezio már 45 éves, az akcióban már nem mindig ő, hanem a bandája fog végrehajtani. Elláthatjuk a toborzottakat ruházattal és fegyverekkel, küldetéseket adhatunk számukra, fejleszthetjük őket, és az ő szintjüktől függően mi is finomabb technikák tulajdonosai lehetünk.



EGYEDÜL NEM MEGY

Amit személy szerint a legjobban hiányoltam az eddigi Assassin's Creedek játékélményei közül, az a többjátékos mód volt. Imáim úgy tűnik meghallgatásra találtak, hiszen a készítők is hasonlóan gondolkodtak,









A folytatás természetesen a szóló kampány szerelmeseit sem hagyja kielégítetlenül: a történetszál közvetlenül a második rész nyitva hagyott befejezésére építkezik – melynek során Ezio és Desmond kalandjai Itália fővárosába, Rómába vezetnek. Átdolgozott harcrendszert (rúgás, ököl-harc és a fegyverek kombinációinak összekötésével), új szövetségeseket, menedzselhető és fejleszthető csapattársakat, tapasztalati szinteket és fejlődést, bebarangolható rejtett helyszíneket (a Kolosszeumtól a Szent Péter Bazilikáig), valamint a lovaglást mint lehetőséget immáron a városokra is kiterjesztő ígéretek állnak a zanzásított jellemzésben.



amikor az eredetileg szólónak tervezett játékot kiegészítették a többjátékos lehetőségekkel. Stephane Baudet kreatív direktor szavaival élve: „A multiplayer élmény átélésére irányuló igény egyre nagyobb arányban képviselteti magát, és stílustól függetlenül egyre több hívet tudhat maga mögött. És bár az Assassin's Creed egyedül is igen mély és magával ragadó volt, úgy gondoltuk hogy itt az ideje továbbfejlesztenünk, illetve kiegészítenünk ezt. Ezzel egyidejűleg szeretnénk leszögezni, hogy nem hanyagoljuk el a szólókampány rajongóit, és nem tervezünk radikális irányváltást a sorozat életében sem, mindösszesen csak teljesebbé szeretnénk tenni az eddig kínált élménycsomagot. Ehhez az Abstergo Animus rendszerét hívtuk segítségül, ami – ahogy azt már eddig is felfedtük – bérgyilkosokat képzett ki hogy a templomosok legyőzhessék vele az életükre törő orgyilkosokat. Ezeket az előre beállított profilokat betöltve, a játékosok szinte bármilyen karakter bőrébe bújva azonnal mesterei lehetnek a legkülönbözőbb technikáknak."

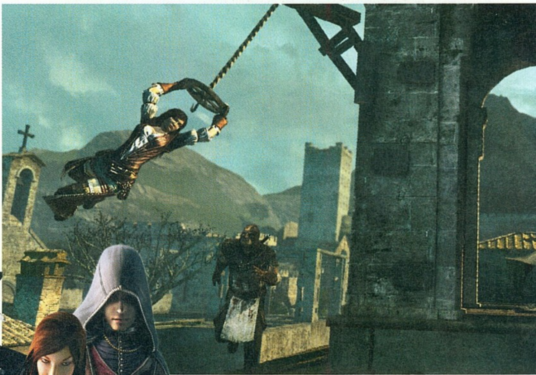
A többfajta multiplayer játékmód gyökeresen eltér majd egymástól, és a készítők elmondása szerint még a megfáradt online veteránoknak is totálisan



A többi játékos munkájának, mozgásának akadályozása a multiplayer legfőbb fontosságú húzása lesz!



új élménycsomagot biztosítanak majd. Az ezekben a pillanatokban elstartoló E3 alkalmával az 576 KByte stábja mindent megtesz, hogy első kézből szállítson további konkrétumokat a játék további aspektusaival kapcsolatban, addig azonban be kell érnünk a Wanted névre keresztelt egyetlen nyilvánosságra hozott játékmóddal. Ez a leginkább macska-egér harcra emlékeztető opció egyszerre helyez minket a rabló, valamint pandúr szerepbe, hiszen míg egyik végről azzal leszünk elfoglalva, hogy a számunkra kijelölt zsákmányt elejtsük, azaz megorgyilkoljuk, addig párhuzamosan egy másik játékos a mi skalpunk begyűjtését kapja feladatául. A nyertes az a játékos lesz, aki az adott időintervallum alatt a legtöbb pontot gyűjti össze. Ezeket a pontokat előre meghatározott mozdulatokért, és cselekedetekért kaphatjuk (például észrevétlen gyilkosságért, látványos mozdulatokért, időre végrehajtott feladatteljesítéséért).



Fontos kitétel, hogy a szingli és multipályák különböznek majd egymástól (már csak azért is változtattak a helyszínek paraméterein, hogy mégse órákon át kelljen kergetni szerencsétlen delikvenseket a reneszánsz nap lemenő fényében), viszont számos helyszínt átölelnek Firenzétől kezdődően, San Donáton át, egészen Rómáig. Ezek a helyszínek az Abstergo digitális játszóterei lesznek, nyüzsgő, igazi élő városképpel. Az egyetlen újítás, ami a pályaelemekben megmutatkozik azok az úgynevezett Chase Breaker objektumok, illetve használható tárgyak lesznek (csapóajtók, lengőkarok) melyek segítségével lerázhatjuk a minket üldöző bérgyilkosokat. Ezzel csupán lélegzetvételnyi időhöz juthatunk, ám mégis elegendő idő lehet arra, hogy megfelelő rejtekhelyet keressünk magunknak, vagy végezzünk a számunkra kijelölt célponttal.

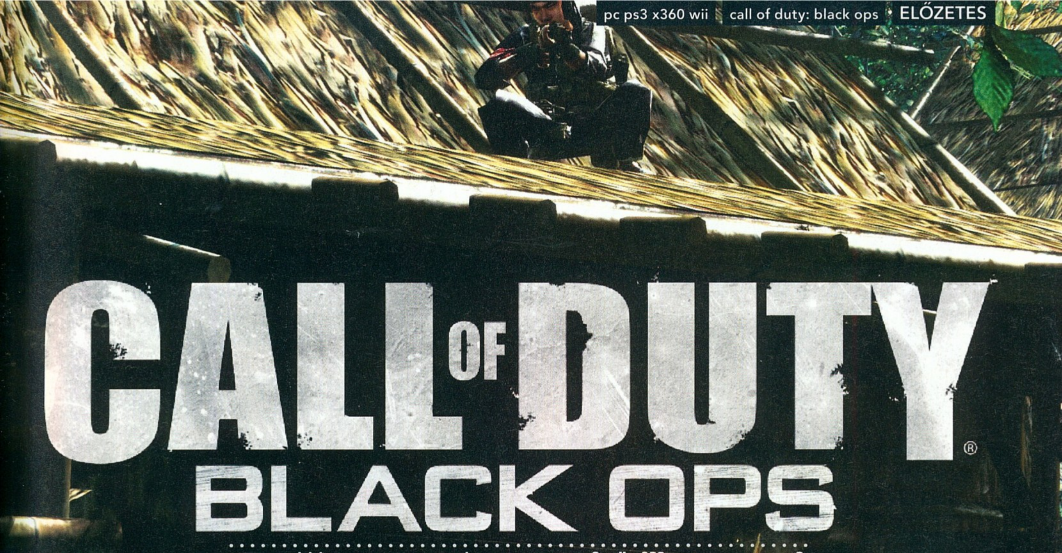


Csapatjáték

„Az Assassin's Creed Brotherhood fejlesztése során a legnagyobb kihívást az új bérgyilkos kasztok megalkotása jelentette" avat be minket a kulisszatitkokba Stephane Baudet az ACB kreatív direktora. „Altair és Ezio karaktere olyan autentikus és hihető orvvadászoknak bizonyultak, hogy igen csak megnehezítettük a saját dolgunkat hogy akár csak hasonló kvalitású személyiségeket tudjunk a történetbe illeszteni (akik közül jelenleg csak töredéküket fedhetjük fel). Ennek ellenére úgy érezzük, hogy izgalmas gúnyákat sikerült kiötlenünk, hiszen olyan álcák közül választhatnak majd a játékosok, mint a kurtizán, a csavargó, a hóhér, a nemes, a pap, a doktor, a bohóc, vagy a vadász." Később ráadásul letölthető tartalomként további karakterek is érkeznek majd. Mindegyik kaszt saját fegyverrel (pl. tőr, injekciós tű, fejsze, legyező), kivégző mozdulattal és eltérő tulajdonsággal is bír, de mozgáskultúra terén az akrobatikus Ezio klónjai.

Talán a legfontosabb kérdés, ami felmerül egy ilyen macska-egér hajszával kapcsolatban, hogy miként fogják megkülönböztetni egymást a játékosok, illetve milyen eltérő lehetőségekkel bírnak a karakterek. Szerencsénkre a készítők most is a segítségünkre sietnek: „Az Assassin's Creed játékuniverzumának egyik legerősebb eleme a szabadságfaktor. Ezt próbáltuk nyújtani a játékosainknak az eddigi részek során is, és ezen jelen alkalommal sem kívánunk változtatni. Nem szeretnénk a játékosokat a választásukhoz előre megszabott korlátokkal szabályozni, vagy bizonyos tulajdonságokhoz kötni: a választásuktól függetlenül szinte a teljes fegyverarzenál és mozgásrepertoár rendelkezésükre áll majd. Ehhez olyan már ismerős mozdulatokat hívhatnak segítségül, mint a füstbombák, vagy a rejtett fegyverek használata, de további izgalmas lehetőségetek is tartogatunk az alakváltás, vagy a karaktert körülvevő tömeg saját kinézetére formálásának képében. Úgy érezzük, hogy ezek a tulajdonságok megfelelő faktorai és garanciái lehetnek az időtálló és tartalmas szórakozásnak." ■





CALL OF DUTY® BLACK OPS

kiadó **activision** fejlesztő **treyarch** platform **pc, ps3, wii, x360** megjelenés **nov. 9.**

A hidegháború időszaka sok akciójátékot még nem ihletett meg – nem volt túl sok nyíltsisakos küzdelem, sokkal több dolog történt a színfalak mögött, mint a színpadon. Az Infinity Ward sokak szerint végzetes meggyengülésével hatalmas lehetőséget kapó Treyarch csapata azonban meglátta benne a lehetőséget: Korea és Vietnam, Szovjetúnióban és Kubában végrehajtott titkos küldetések. Ez, és még sokkal több a Black Ops!

[ÍRTA GRATH]

Micsoda változást hoz két év… Cirka 700 nappal ezelőtt szintén a Treyarch designereivel, vezetőivel beszélgettünk a soron következő Call of Duty-játékról. Akkor azonban még teljesen más volt a hangulat, más volt a felállás. Akkor a World at War kapcsán tartott bemutató során kiderült, hogy a cég két másik fejlesztésen is dolgozott, és az egésznek erőlködés-színe volt: mindenképpen arról próbáltak meggyőzni minket, hogy képesek lesznek megismételni az első Modern Warfare sikerét, minőségét. És bár ez csak néhány téren sikerült, a 12 millió eladott példány alaposan megerősítette a srácok önbizalmát, lelkesedését. Most, elcsevegve Josh Olinnal, teljesen más a kép: a Treyarch az Activision egyik legfontosabb csapatává vált, az egész – nem kicsit felduzzasztott – stúdió a Black Opson dolgozik és nem kell kiadói elvárások szerint a második világháborúhoz visszanyúlniuk. Úgy néz ki, a Treyarch csillaga idén már oly fényesen ragyog, mint egy éve az Infinity Wardé.

HIDEG HÁBORÚ, FORRÓ HELYZETEK

Kezdjük tehát az alapokkal: a Black Ops lesz az első része a sorozatnak, amelyik nem egy háborút, esetleg egy hadszínteret dolgoz fel, hanem egész évtizedeket, egy viszonylag hosszú időszakot. Ez nagyjából egybeesik a hidegháború néven elhíresült időszakkal, amikor Amerika és a Szovjetúnió a Föld minden problémás országában farkasszemet nézett egymással. Ez a nyíltsisakos küzdelmek mellett a titkosügynökök és az ellenséges országokban ledobott kommandósok ideje volt, no meg a kémkedésé és az elképesztő haditechnikai fejlődésé. Ennek szinte minden oldalát megtapasztalhatjuk a Black Opsban, amely – bár hosszabb-rövidebb időre más karaktereket is irányíthatóvá tesz – két CIA-ügynök, Mason és Hudson történetére épít. Mindketten friss kadétként indulnak, és a játék végét igazi veteránként élik meg.

Nem csak a történelem által diktált összecsapásokat kapjuk meg, hanem egy fiktív történet mentén fiktív küldetésekben is részünk lesz. A sztori középpontjában egy hatalomhéhes szovjet tábornok és az általa összerabolt kémiai és nukleáris fegyverek állnak – valahogy őt kellene megállítanunk. Mason és Hudson a valóságban is létező Operation 40 nevű kommandósbrigád tagjaként fognak tevékenykedni, de más, szélesebb körben alig ismert csoportok (mint amilyen a SOG) akcióiban is rész fogunk venni. Ahogy Josh mondja „Ez az időszak egy hihetetlenül termékeny táptalajt jelentett a designereink számára. Hiába van hozzánk időben közelebb, mint a második világháború, arról az időről mégis sokkal többet tudunk, mint a hidegháborúról. Így hatalmas szabadságot kaptunk a küldetések összeállítása terén. Amikor pedig beleástuk magunkat a történelembe, annyi titkosított küldetéssel találtuk szembe magunkat, hogy muszáj volt egy több évtizeden átívelő programot készítenünk!”.

KÜLDETÉSRŐL KÜLDETÉSRE

A rajongók által évek óta követelt Vietnam természetesen oroszlánrészét képezi a játéknak, több küldetés játszódik majd itt, mint a játék bármely más területén. Azonban itt is sokféle küldetésre kell számítani, nem úgy, mint mondjuk a World at War által megformált Japánban. Josh három vietnami küldetést mutat be, és ezek mind-mind teljesen eltérő játékélményt, tempót és eszközöket kínálnak. Nem véletlenül, hisz ahogyan a Modern Warfare 2 alapvetése is a változatosság volt, úgy a Black Ops is erre épít, erre gyúr rá leginkább.

A Victor Charlie megbízás például a Laosz és Vietnam közti dzsungelbe vezet, ahol szovjet vezetőkre vadászunk. Ez a tipikus, „klisés”



■ Noha azt állítani, hogy a Black Ops átment lopakodós játékba égbekiáltó marhaság lenne, de az tény, hogy helyenként érdemes csendben maradni. Ennek kitűnő eszköze a high-tech nyílpuska, amit később, a küldetés hangos szakaszában már simánt átkapcsolhatunk gránátvető üzemmódba is (oké, robbanó nyilakról van szó, nem gránátokról...)





Vietnam, ismerős a Rambo 2-ből és a háborút feldolgozó legtöbb filmből: a hatalmas hőségtől és az iszonyatos páratartalomtól vibráló levegő, élettel teli dzsungel, pálmakunyhókból álló szegényes falvak, rizsföldek, no és persze magukat a sárban vagy a fák tetején bújtató vietkongokkal és egyszerűségükben brutális csapdákkal. Itt látszik, hogy a játékot a designerek és a pályatervezők koncertként vezénylik le: a lassú, lopakodós részek váltakoznak az AK-k és gránátok hangjától zengő csatákkal; néhol egyedül leszünk, máskor meg két-három helikopter pakol le mellénk utánpótlást. Szintén feltűnő a játék motorján végrehajtott fejlesztés: ez a környezet rombolhatóságában látszik leginkább. Ugyan nem lesz Crysis vagy Bad Company a játékból, már ami a rombolást illeti, sok fát nem lehet kidönteni, de a kunyhók, házak alapos változáson mennek át néhány gránáttalálat, felrobbanó hordó hatására. Falak tűnnek el, autók robbannak darabokra – sokkal látványosabb a dolog, mint a sorozat bármelyik részében.

A következő megbízás – nem a játékban, Josh hozza egymás után a példákat – a beszédes Slaughterhouse, azaz vágóhíd névre hallgat, és Hue városába vezet. A Hue-i csata volt a háború egyik legvéresebb ütközete, 5000 civil áldozattal, közel tízezer katonai halottal – mindezt két hónap alatt, egy végül szinte a földig rombolt városban. Miközben a lángok, a vér és a lemenő nap által vörösre festett városban dühöng körülöttünk a küzdelem, az ellenséges erők kémeire vadászunk és egy igen fontos dokumentumot üldözünk. kommandósunkat egy méretes telefonnal megidézhető helikopteres sereg támogatja, villámgyorsan elemeire szedve azt az épületet, amelynek koordinátáit beüvöltjük a kagylóba. A harmadik bemutatott vietnami küldetés a Payback címet viseli, és bővebben is olvashatsz róla a járművekkel kapcsolatos interjúnkban a szemközti oldalon. Ennek különlegessége a helikopter-lopás – pontosabban az, hogy ebből nem csak rögzített állásból lehet lövöldözni…

Noha a hidegháború elvileg pont nem a harcokról szól, a Black Ops természetesen ezekre építkezik...

TRÓPUSOKRÓL A HEGYEKBE

Kapunk egy az előzőektől teljesen eltérő példát is, méghozzá a WMD nevet viselő, az Urálban játszódó küldetés képében. Már az indulás se semmi – megintcsak: lásd az interjút! –, de ezt követően egy különleges élmény jön, amint a téli álcaruhában, mászóvasakkal szerelt Hudson próbál belopakodni a szovjet bázisra. Bár az sem baj feltétlenül, ha riadót váltunk ki (igaz, veterán fokozaton gyakorlatilag ez öngyilkossággal ér fel), de sokkal inkább érdemes lopakodva, óvatosan haladni. Ez a küldetés többször is épít a hatalmas jégszirteken való leereszkedésre (a csákányokat a kontroller ravaszaival kell a falba vágni), illetve a Rainbow Six Vegas-szériából ismert köteles leereszkedésre és ablakokon való berobbanásra.



Interjú Josh Olinnal

Gépesített hadviselés

Ha volt komponense a sorozatnak, amit sosem sikerült még megközelítőleg sem a szokásosan kiváló szintre polírozni, az a járművezetés. Legyen szó a CoD2 botrányos tankcsatáiról vagy a Modern Warfare 2 hósiklójáról, az biztos, hogy minden vezetős részt sokkal de sokkal profibban is meg lehetett volna oldani. Éppen ezért Josh Olint, a Treyarch community managerét megkérdeztük erről is – és ennek következtében megkaptuk ezt az exkluzív képet is, amelyen egy helikopter belseje látható. Persze ilyesmi már volt korábban is – azonban most már mi fogjuk vezetni a gépet!

Már a teaser-videóban is látható volt rengeteg helikopter, a hatvanas-hetvenes évek ütközeteinek egyik legsűrűbben használt eszköze. Ezekből lehet majd lövöldözni, vagy csak a küldetések elején vagy végén kapnak szerepet, mint szállító járművek?

Mindkettő igaz, de ezen felül vezetni is lehet majd a helikoptereket. Régóta követelték már a játékosok, hogy legyen már valami irányítható légijármű a Call of Duty-szériában, és most végre ez tökéletesen illeszkedett a mi terveinkbe is. A képen egy Hind helikopter látható, amit a Payback című, Vietnamban játszódó küldetésben fog irányítani a játékos.

Tudsz mondani részleteket erről a pályáról?

Mason és Woods, a vietnami vonal főszereplői egy kolosszálisan rosszul sikerült akció után csapatuk nélkül az ellenséges vonalak mögött maradnak. Természetesen nem adják fel a küzdelmet, hanem elhatározzák, visszavágnak – innen kapta a pálya a címét. Eleinte gyalogosan kell majd harcolni, valahogy végrehajtani a kétségbeesett tervet, azaz egy szovjet helikopter elkötését. Innentől kezdve a pusztítás lesz a fő feladat: minél nagyobb kárt kell okozni az ellenfeleinknek!

Hogy oldjátok meg az irányítást? Gondolom nem kell szimulátorra számítani…

Nem, természetesen nem. Erre vannak más játékok; vagy legalábbis régebben voltak. Egy bizonyos szempontból tipikus Call of Duty küldetés lesz ez is: könnyen bele lehet lendülni és hihetetlenül szórakoztató lesz vele pusztítani. Úgy gondolom ez a játék egyik felejthetetlen pillanata lesz – és mindent megteszünk érte, hogy a repülés gyors és élvezetes legyen. Nem az a célunk, hogy lezuhanjanak a játékosok – bár természetesen azért oda kell figyelni a magasságra, a tereptárgyakra is.

A videóban szerepelt egy repülő is, amit az éles szemű rajongók egy SR-71 Blackbird típusú repülőként azonosítottak be…

Igen, az SR-71 is része a játéknak, bár ezt nem fogja a játékos közvetlenül irányítani. Ez tulajdonképpen egy küldetés felvezetése – de mindenképpen felejthetetlen látvány a közel 30 kilométeres magasságból letekinteni.

Erről a küldetésről mondanál valamit?

Az SR-71 felszállásával indulunk (minden élethű a mechanikától kezdve az egyenruhákon – azaz űrruhákon – át a rádiószövegekig), és amint a gép eléri az utazómagasságot, úgy rajzolódik ki alattunk a föld, mintha egy műhold felvételét néznénk. Ezen többek között a földön manőverező kommandósok is láthatók, és nekünk a felülnézet alapján kell őket irányítani, mintha csak egy stratégiai játékban lennénk. Nem kell megijedni [esetünkben: belelkesedni – a szerk.], ez nem tart sokáig, és a kép gyönyörűen leválik a felszínre, ahol a CIA kommandósai immár a tökéletes pozícióból indíthatják meg támadásukat. ■



Társaink halkan végeznek az óvatlan őrökkel – az egyik ledobja az oroszt a szakadékba, a másik csendben késeli meg áldozatát. Mindeközben mi is besegíthetünk: a kezünkben egy high-tech nyílpuska, amellyel hang nélkül – ám kegyetlen brutalitással – számolhatunk le ellenfeleinkkel. Aztán amikor hangosra fordulnak a dolgok, vagyis a bunkerbe való behatolás után egy gombnyomás, és az íjpuska agresszív üzemmódba vált: halk nyíl helyett egy három másodperces késleltetéssel robbanó gránátlövedéket szór. Ez becsapódás után diszkréten villan kettőt, majd hatalmas pusztítást végezve maga körül megsemmisül. Furcsa dolog ez a félig primitív, félig sci-fi fegyver, de ahogy Josh elmondta, ezt is egy valós történet ihlette: a játék egyik katonai tanácsadója mesélt egyik kissé kattant régi társáról, aki minden bevetésre vitte magával az íjpuskáját.

MINT A MOZIBAN

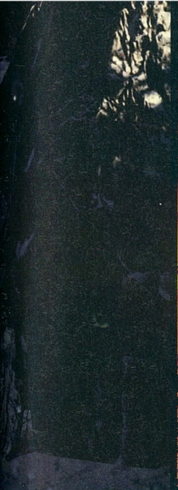
A Black Ops hihetetlenül intenzív, hihetetlenül változatos – egyszóval tipikus Call of Duty. Olyan téren is, hogy kis túlzással az utolsó hópehelyig minden pontosan meg van tervezve, előre le van programozva, rajtunk csak az múlik, hogy ebben a megkomponált káoszban miként állunk helyt. Természetesen az archaikus „ha a képzeletbeli vonalat nem léped át, a végtelenségig özönlenek az ellenfelek” megoldások elvetették, de rengeteg kisebb-nagyobb jelenet színesíti a játékot.

Sokan kritizálják ezt a megoldást, hiszen ez mindenképpen csökkenti az újrajátszhatóságot a Halo-, vagy mondjuk a Battlefield-szériák állandóan változó, mindenkinek kicsit más élményt nyújtó megoldásával szemben,

Testközelből – BP jelenti Londonból

Az orosz tajgán kell kémrepülést végrehajtanunk '68 telén egy Lockheed SR-71 felderítőgéppel. A 24 ezres magasságig emelkedő cirkálón átélhetjük a hangrobbanást, a vakító napsugárba vesző tekintetünk pedig tökéletes társra lelhet a légkör fölé emelkedő néma csöndben. Már ekkor a levegőt kapkodom: a grafika részletessége lélegzetelállító, a földön állomásozó alakulatunk és a repülőgép irányíthatósága pedig olyan plusz élmény, ami felett mindenképp meg kell emelnem a kalapom! Hirtelen a hóban taposunk, hogy terepruhában közelítsük meg egy szovjet erőművet. A gyilkosellátott nyílpuskával lopakodunk, kötélhágcsón ereszkedünk le, de hiába minden elővigyázatosság: nagyszámú ellenlábasba ütközünk. Fegyverpornó következik: mindent lövünk ami csak mozog, vagy robban, esetleg összedől. Olyan látványos és intenzív adrenalináramlás szemtanúja vagyok, amit csak tetéznek a moziszerűen lassított jelenetek, a házfalba csapódó, égő helikopterek, az élő pajzsként használt ártatlan túszok. Intenzívebb, mint a Modern Warfare 2. Akarom. Most.











■ Hue City amerikaiak által történt elvesztése az egész háború egyik legvéresebb, legbrutálisabb ütközete volt. Ez szomorú dolog. És tökéletes alap egy CoD-pályának.



de az kétségbevonhatatlan, hogy igazán pörgős, hullámvasút-jellegű, néha beinduló, máskor lelassuló játékélményt máshogy nem lehet megteremteni. Az újrajátszhatóságot erősíti a szokásos veterán fokozat(„talán nem lesz olyan gyilkos, mint a World at Warban" mondja Josh), no és a játék két másik pillére.

Merthogy bár a Modern Warfare 2 vagy az Infinity Ward egy pillanatra sem kerül szóba a megbeszélés alatt, az kétségtelen, hogy egy téren az a játék rajtahagyta a nyomát a Black Opson. Ez pedig a „három pillér" felépítés, azaz, hogy a szokásos kampány, illetve a szintén szokásos multiplayer mellett egy külön kooperatív-módot is kapunk. Ez azt jelenti, hogy a sztorit az előző Treyarch-készítésű Call of Dutyval szemben csak egyedül játszhatjuk, de egy külön játékmód lesz négy játékos számára. Hogy ez a Nazi Zombies-féle, stratégiát is használó pályákhoz, vagy a lövészetet tesztelő Spec Opshoz áll közelebb, azt sajnos nem tudtuk kideríteni, akármilyen furfangos(nak vélt) módszerekkel próbálkoztunk is. Egyébként a multiplayer terén is hasonló az „információbőség", itt is későbbre tartogatják a részletes tájékoztatót. Mindenesetre az alap dolgokat (szintlépés, fegyverek és a felszerelés módosítása, sokféle játékmód, pörgős tempó) okkal várjuk el, és a mai divatnak megfelelően DLC-támogatás is lesz a megjelenést követően. (A PC-s verzióban pedig lesznek dedikált szerverek, modolhatóság, tehát minden, amit a MW2 előtt elvártunk a sorozattól.)

Tagadhatatlan, hogy a fejlesztők mindent bevetnek. Nem csak arról van szó, hogy a 200 fős stúdió minden alkalmazottja ezen a játékon dolgozik, nem is a hatalmas költségvetésről – hanem a részletekre való odafigyeléstől. Minden fegyvert élőben is kipróbálnak, az animációkat és úgy egyáltalán, a hangulatot pedig valódi katonák segítségével teszik még élethűbbé. Nem csak SOG- és Operation 40-tagok történeteit hallgatták meg, de némi diplomáciai puhatolózás után még az orosz Spetznaz egykori tagjait is kifaggathatták. Több küldetés épp ezekből a történetekből eredt – olyan küldetések ezek, amelyeket csak nemrég hoztak nyilvánosságra, és amelyekre elkövetésükkor a „letagadható" volt a besorolás. Ám a XX. század legfeketébb titkai ma már a szórakozásunkat szolgálják – és a Black Ops ennek tökéletesen eleget is tesz! ■



Reneszánsz

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

cyberpunk

Legenda. Mestermunka. Felejthetetlen, megismételhetetlen csoda. Kevés olyan mű van a játékok világában, amelyekről mindez egyértelműen kijelenthető. Hiába, fiatal művészeti ágról van szó – a festészetnek évezredes ideje volt összehozni a Mona Lisát. Mi történne, ha valaki megfestené annak a folytatását – őrültség, még csak ilyet gondolni is, nem igaz?

Forradalom

[ÍRTA **GRATH**]

kiadó
square enix
fejlesztő
eidos montreal
platform
pc, ps3, x360
megjelenés
2011

A történelem eddig ezt támasztotta alá: a Deus Ex két folytatása bár önmagában talán nem volt rossz játék, de az előd lézerfényéhez képest csak halványan pislákoló gyertyák lehettek. Amatőr próbálkozások egy stílusteremtő kolosszus lábnyomát keresve, annak bokájáig sem érve fel.

HELYES HOZZÁÁLLÁS

És most itt van egy új, kanadai fejlesztőcsapat, egy japán kiadó, és egy még az eddigieknél is szkeptikusabb célközönség. Recept a bukáshoz? Meglehet. Ám abból, amit a Human Revolutionből láttunk, nem ez látszik. Botorság lenne azt írni, hogy biztosan felülmúlja az első részt. Abban sem lehetünk biztosak, hogy eléri annak szintjét – elvégre rengeteg dolgot nem tudunk még róla, történetéről, mélységeiről. Azt viszont bizton állíthatjuk, hogy a Deus Ex lelkes rajongók kezei között formálódik, és hogy nem kell majd szégyenkeznie a szinte félelmetes monolitként mindig jelen levő első rész mellett.

„Hallatlanul nehéz volt a feladatunk, mikor nekiálltunk elképzelni az új Deus Ex-játékot. Félre ne érts, lelkesítő feladat, de egyben félelmetes is. Mert hiába volt nagyszerű játék anno a Deus Ex, hiába töltöttünk el vele több száz órát, ma ugyanaz egyszerűen már nem állná meg a helyét. Muszáj tehát változtatnunk, de minden ilyen újítás viták tengerét szüli – köztünk, és majd a rajongók között is. A célunk csak az lehet, hogy megőrizzük a Deus Ex igazi erényeit, és ezek köré felépítsünk egy modern szerepjátékot, mai színvonalon levő egyéb elemekkel" mondja nagy sóhajtással Jean-Francois Dugas, a Human Revolution fejlesztésének vezetője és egyben az új játék kreatív direktora.

De mik is voltak ezek az erények? A 2000-ben megjelent Deus Ex volt talán az első játék, amely eredményesen ötvözte a szerepjátékokat és az FPS-eket. Egyike a mai napig is csak pár darabot számláló sztorialapú cyberpunk játékoknak. De ami még ezeknél is fontosabb, olyasmit adott, amire azelőtt, azóta alig-alig volt példa: a szabadságot. Miközben JC Denton különleges ügynököt irányítottuk a világuralomra törő titkos társaságok, mesterséges intelligenciák és furcsa alakok által lakott játékban, a játékos úgy érezte, bármit megtehet. Legyen szó a történet





alakulásáról vagy éppen a játékmenetről, minden rajtad múlott. Olyan irányba specializálódtál, amelybe csak akartál, és kibernindzsa-szerű szellemként ugyanolyan élvezetes volt a program, mint mindenki hangulatát, gondolkodását a kívánt irányba „beállító" szónokként, vagy shotgunt és rakétavetőt markoló gyilkolómesterként. Voltak persze határok, megkötések, de ezeket olyan ügyesen álcázták döntések, választások tömegével, hogy a játékos úgy érezte, a saját, csak számára megírt történetet játszhat végig. Ez a szabadság az, amit egyik folytatás sem tudott visszaadni, és ez az, ami a legfontosabb a Human Revolution készítői számára.

SZÉP ÚJ VILÁG

A hangulat megteremtése a világ megteremtésével kezdődik. A világ megteremtése pedig egy érdekes döntéssel: mivel a történet 25 évvel az első rész előtt játszódik, alig járunk a jövőben: a kibernaptárak 2027-et mutatnak. Ez a világ azonban mégis teljesen más, mint amit ismerünk.

A forradalom, a nanogépek feltalálásával kezdődött: ezekkel a hihetetlenül drága kütyükkel szabadon alakítható az emberi test. Mivel a technológia drága, csak a gazdagok és testőreik engedhetik meg – ez pedig a társadalom minden eddiginél erősebb szétzilálódásához vezet. A szegények még lejjebb csúsznak, a gazdagok még magasabbra hágnak – a metaforikus szakadék pedig néha valósággá is válik.

Köszöntünk Sanghajban, a városban, ami a horizontális terjeszkedést vertikálisra cserélte: a városra egyszerűen felhúztak egy hatalmas oszlopok által tartott második szintet. A mocsok, a gané, a sötétség az alul élők jussa, fent pedig aranyozott báltermek és drogtanyák várják a gazdagokat. Marx beszélt volna ilyesmiről a Neuromanc elolvasása és pár bélyeg elmajszolása után.

Ez a forrongó és komor világ azonban mégiscsak a tudományra és a művészetekre, ezek villámgyors fejlődésére épül. Ez – no meg a kiberbeültetések – ihlette a Human Revolution alcímét, illetve a világ „cyberpunk reneszánsz" leírását. Noha csak 17 évvel járunk a jövőben, mégis, az emberi jellemet leszámítva minden megváltozott. Furcsa, a reneszánszot idéző ruhában vezetik az emberek az áramvonalas autókat, villózó neonfénybe burkolóznak a sikátorok, de a kapualjban nem füvet árulnak, hanem valami utcai klinikába próbálnak becsalogatni. Cyberpunk, úgy, ahogy még nem láttad – legfeljebb a lelki szemeiddel egy-egy Gibson-regény olvastán.

ÁDÁM, AZ ELSŐ

A játék főhőse, az általunk megszemélyesített karakter Adam Jensen, egy egyszerű, mindennapos biztonsági őr. Divatosan vágja a haját, a munka miatt mindkét kezét



Divatsuli

Bár mi vagyunk az elsők, akik bevallják, hogy a magas szintű divathoz fikarcnyit sem értünk, engedtessék meg, hogy kifejezzük: nem hisszük, hogy ez a valóban reneszánszos stílus lesz a divat 17 év múlva. Ez persze csak az elitre vonatkozik, a gazdagokra: az utcán a bőrdzsekitől a klasszikus overálig minden megtalálható. A három, illusztrációként használt hölgy amúgy sorrendben: Eliza, egy kíváncsi tévériporter, Megan, akinek kapcsolatát Adammal nem voltak hajlandók tisztázni a fejlesztők (tippünk: elrabolt kishúg vagy elrabolt szerető), illetve helikopterpilótánk, Farida Malik.







(fent) A média ismerete és irányítása 2027-ben is a politikai elit uralmának egyik alapja. Éppen ezért néha muszáj rendbe tennünk őket...
(balra) A beszélgetések mindegyike remekül megvágott és megrendezett jelenetekből áll.



fémvégtagokra cserélte, mély hangja hallatán megremegnek az üvegtáblák – de nem ügynök, mint JC, nem maffiózó, nem seftes, nem katona. Próbálja élni az életét, annyira becsületesen, amennyire ebben a korban még lehet. Vannak barátai, vannak rokonai, és van múltja. Nem hófehér, hanem minimum szürkés – nem véletlenül hagyta ott 12 év után előző alkalmazóját. De az összetett jellem, kidolgozott életút nem csak rá jellemző – minden fontos karakter megkapja ezt a kezelést a játékban.

Legújabb megbízása – ahol bekapcsolódunk az eseményekbe – egy kutatólabor őrzése a Sarif Industries Corporation megbízásából. Rutinfeladat. Amíg az éjfekete ruhát viselő, a Halálnál is halálosabb kommandósok végzetes csapást nem mérnek az objektumra. Minden tudós meghal, minden adat eltűnik, minden kolléga elpatkol – az első kérdés pedig így rögtön a „minket miért nem öltek meg?" lesz. Ezzel, pontosabban az ezt követő nyomozással indul be a harmadik Deus Ex története, amely a klasszis elődhöz hasonlóan végigvezet a világon. Sanghaj mellett egyelőre csak Detroitról beszélnek a fejlesztők, de az biztos, hogy több helyszín lesz, mint az eredeti játékban.

NANOROBOTIKA

A játékmenet ismét a szabadságra épít – noha szerepjátékról van szó, a lopakodás és a robbantás éppúgy megfér az arzenálban, mint a különleges képességek használata vagy a rábeszélés. Ezt már a nézőpont is jelzi: alaphelyzetben természetesen FPS-t kapunk, de fedezékbe húzódva azonnal külső nézetre vált a kamera. Szintén kívülről látjuk majd a közelharci jeleneteket – legyen szó a nem letális ártalmatlanításról (a megfelelő gomb egyszeri lenyomásával) vagy a kivégzésről (a gomb nyomvatartásával). A lopakodás megvalósítása igen érdekes: mivel a jövőben mindenkinek van infrában is látó szeme, vagy legalább szemüvege, az árnyékok mit sem érnek – így aztán e tekintetben új szabályokat kell megtanulnunk.

A párbeszédek rendszere leginkább a Mass Effect megoldására emlékeztet, de sokkal összetettebb hálózatokat kapunk. A legfeljebb egy-két szóval jelölt válaszok inkább hozzáállást tükröznek, mintsem a



Előzmények



DEUS EX

Az első rész nem csak stílust teremtett, de egy különleges világot is. A Majestic 12, az Illuminati, az ATC olyan szervezetek, melyek hálójában még a vergődés is felejthetetlen élmény volt. Többször kapta meg minden idők legjobb játéka címét, 2000 óta összesen egymillió példány fogyott belőle.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

Bár abszolút nem volt olyan felháborítóan rossz játék, mint visszatekintve sokan gondolják, de az tény, hogy nem volt egy ligában az elődde. Sok design-döntés egyszerűsítés volt, és ezt sokan az Xbox-verzió létének tudták be. Eddig összesen 1.2 millió példány fogyott belőle.



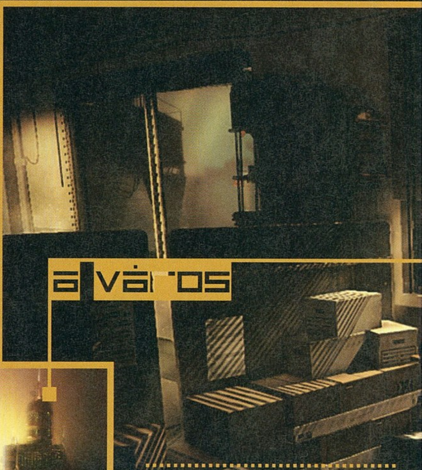


PROJECT SNOWBLIND

Eredetileg Deus Ex: Clan Wars címmel készült, és a mindenki által imádott világba helyezett multiplayer lövölde lett volna. Az Invisible War kritikai bukása után azonban a fejlesztés átalakult: elhagyták a nevet, és végül sztorival szerelt, de igencsak közepes FPS-ként jelent meg, lopakodás és párbeszédek nélkül.

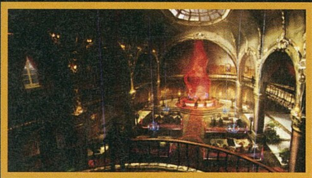
ádám világa

Egy kép felér ezer szóval. De mi lehetne ennél még jobb? Sok kép *és* ezer szó! Következzen tehát minden, amit egy Human Revolution képből megtudhatunk!



alváros

A LUXUSEMELET Mivel Sanghaj második szintjét a krőzusi gazdagsággal rendelkező kevesek építették, itt szinte beleszédülünk majd a gazdagságba. Igaz, az utak nem aranyból vannak, de az indokolatlanul óriási paloták, a selymekbe burkolt kéjnők és a limuzinok éles kontrasztot jelenetenek a lenti szennyel szemben. Itt jobb, ha meghúzzuk magunkat – vagy a nagypofájú, közvetlen megnyilatkozások előtt nagyhatalmú támogatókat szerzünk.





SANGHAJ A JÖVŐBEN A játék nem Sanghajban kezdődik, de a fejlesztők hamar rájöttek, hogy ez a város ikonikussá válhat: a két szintes megaváros valami olyan, amit eddig nem sokszor láthattunk – és még kevesebb alkalommal deríthetünk fel. És bár természetesen a 25 milliós, elképesztő arányokkal rendelkező várost nem járhatjuk be teljesen szabadon, Sanghaj mindkét szintje egyenként is jóval nagyobb, mint az első Deus Ex bármelyik helyszíne. Minden járókelővel, idegennel beszélgethetünk, ráadásul a „hú de rossz időnk van" banalitásoknál érdekesebb, fontosabb formában.

RIDLEY SCOTT EMLÉKVÁROS Sanghaj alsó szintje tulajdonképpen a mostani város kicsit futurisztikusabb, de rothadni hagyott verziója – szinte üvölt a Blade Runner-összehasonlításokért. A napfény szinte teljes hiánya, a fentről csöpögő víz és a lent összegyülő miazmák ködfelhői, no és az itt élő milliók agresszív életfenntartási ösztönei mind-mind jelzik, hogy ez egy másik világ. Bár itt is vannak becsületes emberek, általában az erő és a hatalom dönt minden kérdésben.





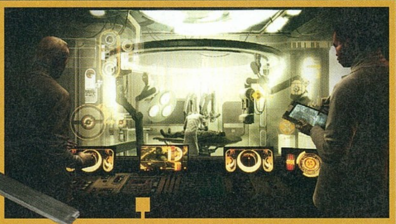
AZ ÖTÖS METRÓ Sanghaj egymástól távol levő területei között a legmegfelelőbb közlekedési eszköz a viszonylag olcsó metró. A második szint talapzatára felfüggesztett járatok az egész metropoliszt bejárják, így bárhová villámgyorsan eljuthatunk – sok küldetésünk kezdődik majd metrójegy váltásával…



AGRESSZÍV ELLENŐRZÉS No persze nem mindig egyszerű a tömegközlekedés – amennyiben a feladatunkat ellenző személyek is tudomást szereznek tervünkről, esetenként mozgósítják a védelmi szolgálatot. És ez ebben a világban már nem orkszerű bunkókból áll, hanem legalább kétharmad-részt gépesített kommandósokból és támadó robotokból.



ÉLETLEN PENGE A pengék kézbe szerelése külön beültetésnek számít. A pengék életlenek, így a halál nélküli ártalmatlanítás is lehetséges – de megfelelő erővel használva őket, szét is vághatjuk ellenfeleinket.

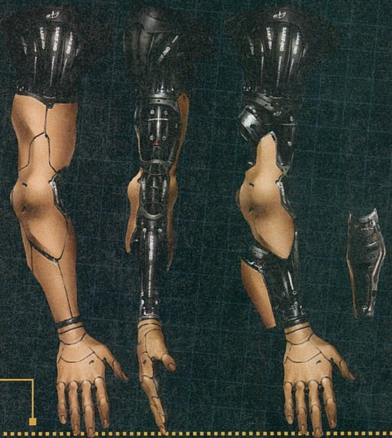


KLINIKAI KÍSÉRLET Adam testét a játék során szinte bármikor módosíthatjuk, feltéve, ha megszerezzük a hardverhez a szükséges – és bőséges! – pénzt. A Limb Clinicnek nevezett, meglehetősen sok helyen megtalálható gyorskórházakban egy pár órás műtét után a saját – még ha esetleg fémből is levő – lábunkon mehetünk tovább. A klinikákon nem kérdeznek semmit céljainkról, az orvosi titoktartás intézménye, ha lehet, 17 év múlva még erősebb, mint napjainkban. Összesen 20 helyen avatkozhatunk be testünk mindennapos, természetes viselkedésébe, de a bevezető fejezet során Adam karjait fémkezekre cseréli – így 19 lehetőség marad. Még ha esetleg semmi másra sem költenénk, az összeset akkor sem tudnánk megszerezni, így jó előre ki kell találnunk, hogy milyen taktikai segédeszközökre van szükségünk, és ezeket kell megvennünk a piacon...

kibertech

konzolzsoké





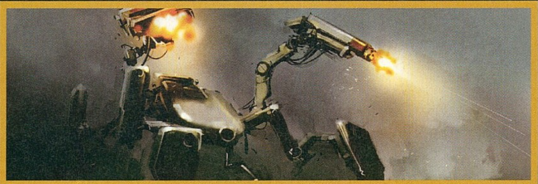
LEHETŐSÉG LEHETŐSÉG HÁTÁN A fémkezek beépítése millió lehetőséget nyújt: tapadókorongokat a tenyérbe, kódtörő modult a csuklóba, csempésztokot a bicepszekbe, pengét az alkarba. Csak rajtunk múlik, hogy Adam teste merre fejlődik a nanoevolúciónak hála!





DIGITÁLIS KALÓZ Természetesen a hackelés továbbra is fontos eszközünk – már ha Adamba szerelünk egy kódtörő modult. Ekkor egy rövid, RTS-re emlékeztető, drótvázas grafikát használó minijátékban kell legyőzni a gép védelmét (a modul fejlesztésével szerünk egyre erősebb seregeket, azaz programokat ehhez). Ha bejutottunk, szabad a vásár: bankszámlák, kamerák, védelmi ágyúk, robotok – mindent mi kontrollálunk!

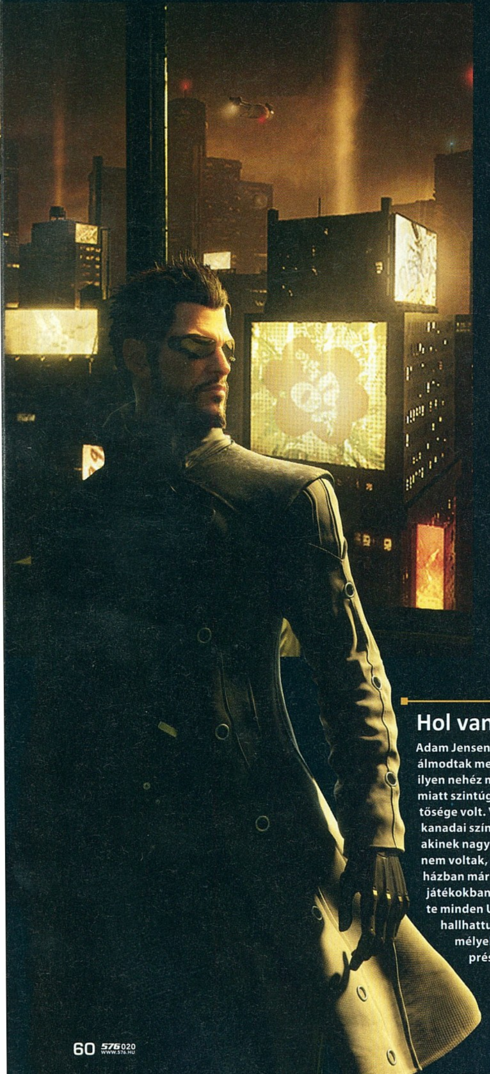
KOCKAROBOTOK A játék legsűrűbben bevetett gépi ellenfele hivatalosan a 80-X névre keresztelt, mindenki által azonban boxguardnak nevezett, modulokkal bővíthető robot. Nevüket onnan kapták, hogy nyugalmi állapotban egyszerű dobozt formálnak, ebből hajtogatják ki magukat feladat esetén. Ez lehet az egyszerű pakolástól a harcig minden – képességeik pedig az őket vezérlő programoktól vagy a távirányító biztonságis tudásától függ.







A kézpengék egyik lehetséges fejlesztése az árammal feltöltés. Ilyenkor már egyetlen ütés is elaltatja az ez ellen külön páncéllal nem védekező áldozatokat és hatásos a gépek ellen is.



konkrét szövegek tartalmát, és ezekkel kell reagálnunk a beszélgetőpartner reakcióira. Ráadásul ezek nem csak szedált dialógok, hanem igazi verbális küzdelmek, ahol szavakkal ugyan, de le kell győzni az ellenfelünket. Minden párbeszédnél ott a reális veszély, hogy ha túlzásba visszük a dolgokat, ha rájönnek cselünkre, akkor az illető megharagszik ránk – ekkor bukjuk a küldetést, elveszíthetjük egy segítőnket, vagy akár harc is kitörhet.

A játékmenetet illetően a legérdekesebb pont mindenképpen Adam testének módosítása különféle kiberkütyükkel. A fémkezek mellett még 19 területen műttethetjük meg magunkat, méghozzá igen drágán – szó sincs arról, hogy mindent ki tudjuk fejleszteni egy végigjátszás során. (A pénz itt tényleg limitált lesz, így tényleg nem mindegy, hogy hol tudunk jó üzletet kötni, kitől szerzünk pár ajándék gránátot, vagy kinek lógunk egy szívességgel egy kölcsön miatt – üdítő „újítás" a mai játékok milliomos RPG-hősei után.)

Az összesen 20 helyen elérhető beültetés mindegyike egy alapvető bónuszt, képességet ad. A kiberkézzel több cuccot tudunk magunkkal hordani. A kiberlábbal nagyobbat lehet ugrani. A csuklóba épített kódtörő modullal külön felszerelés nélkül is lehet digitális zárakat nyitni. A robotszem kimutatja a falak gyenge, berobbantható pontjait.

De mindez csak az első lépés, mondhatni a bevezető az adott beültetés saját kis világába. Merthogy a küldetésekért, fontos döntések meghozataláért (és kisebb mértékben a gyilkolásért, zártörésért, rábeszélésért) kapott tapasztalati pontokból minden beültetésnél négy vagy öt új funkció nyitható meg, ezzel jelezve, hogy Adam teste egyre inkább hozzászokik az új szerveihez. A szemünkkel egy idő után videót rögzítünk és átlátunk a falakon (az effekt megdöbbentően hasonlít a Sötét Lovag röntgenlátására az Arkham Asylumból). A kiberkézzel konténereket lehet hajigálni, vagy az említett gyenge falterületeken át is törhetünk. A mesterséges lábak képesek felfogni a zuhanásokat, vagy akár a becsapódásunkat támadássá alakíthatjuk át. De lesznek itt még trükkösebb megoldások is a láthatatlanságtól az agykontrollon át a testünkből kilőhető lövedékekig minden – a kérdés csak az, hogy te merre akarod fejleszteni Adamot. Miben akarsz profibb lenni, hogy birkóznál meg legszívesebben a játék által eléd szórt kihívásokkal. Szabadság – nem csak marketinszöveg, hogy a Human Revolution erre épül. Igaz, mindez nem jelenti azt, hogy a végjátékban már Terminatorként zúzunk le mindenkit, papírként tépve szét a falakat és Herkulesként söpörve el ellenségeinket. A kibercuccok aktiválásához energia kell, és a – természetesen bővíthető – tartalékunk elég hamar kifogy. Igaz, a teljesen el nem használt „egységek" visszatöltődnek, ahogy a legutolsó rubrika is – de a pályákon meglehetősen kevés állomás van, ahol maximumra szlopálhatjuk magunkat elektronokkal.

Néha azonban majdnem mindenki rákényszerül a harcra (természetesen lehetséges

Hol van Éva?

Adam Jensen megteremtése nem ment egyszerűen, a grafikusok több száz arcot álmodtak meg, mire több kép kombinálásából létrejött a végleges verzió. Ugyanilyen nehéz munka volt megtalálni a hangját is – ennek a közel száz órányi dialógus miatt szintúgy hatalmas jelentősége volt. Végül Elias Toufexis kanadai színész mellett döntöttek, akinek nagyobb filmszerepei még nem voltak, de sorozatokban, színházban már sokszor bizonyított. És játékokban is, az utóbbi évek szinte minden Ubisoft-alkotásában hallhattuk – de most sokkal mélyebb, érdesebb hangot préselt ki magából.





WIDOWMAKER TX
A M.A.O. cég sorozatlövő katonai shotgunja kitűnően alkalmas egész termek villámgyors megtisztítására, de egy dolgot ne várjunk tőle: csendet.



FR-27
Az FR-27 gépkarabélyhez vehetünk Baracuda osztályú távcsövet, és felszerelhetjük hangtompító-rendszerrel is. A fegyverhez három eltérő lőszertípust vehetünk.



CA-40
A barátai által csak Zenith-nek becézett, rövid sorozatok leadására is képes pisztoly kis mérete és ultrahatékony hangtompító-kiegészítője miatt lett népszerű.

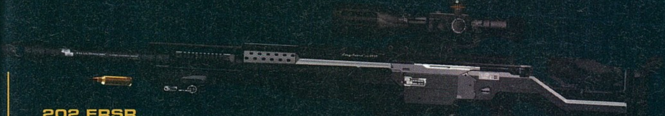


TMP 18
A csak hurrikán becenevű géppisztoly egyszerű, 9 millis pisztolygolyókat eszik, de azokat elképesztő sebességgel képes kiköpni magából.





MPRS 329
Vállról indítható rakétavető, csak a legzűrösebb ügyletekhez, csak a legnagyobb robotok és/vagy kiberkatonák ellen. Mindig a célhoz készült lövedékekkel.



202 ERSR
A korszak leghatékonyabb, nem kísérleti stádiumban levő mesterlövész-puskája, amit pár csattintással „önvédelmi" shotgunná is alakíthatunk.

Hajrá, arzenál!

A második rész sokat hangoztatott hibája a nanolőszerek alkalmazása volt – a kevés számú eltérő fegyver ugyanabból a közös mennyiségből merített tölténynek, rakétának, golyónak valót. Na ennek itt vége – rengeteg fegyver lesz, és mindhez külön szedegethetjük a lőszert!

lesz a gyilkolás nélküli végigjátszás itt is), és e téren is remekül muzsikál a program. A fedezékharc mellett a regenerálódó életerő is bekerült a képbe – ezt a keményvonalas rajongóknak bizony szoknia kell majd. Szerepjátékhoz képest meglepően jól viselkednek a fegyverek, remek érzés velük harcolni - ráadásul millió módon meg tudjuk könnyíteni küzdelmeinket. Bérelhetünk zsoldosokat vagy rábeszélhetjük barátainkat, hogy tartsanak velünk; meghackelhetünk óriási robotokat és rögzített ágyúkat; elaknásíthatjuk a területet, vagy mesterlövész-puskával puhíthatjuk meg a védelmet. Rámehetünk az osonásra, az emberek és kamerák kijátszására; bevethetünk brutális fehérfoszfor-gránátokat vagy humánus kábítólövedékeket. Persze érdemes óvatosan nekivágni a dolgoknak, mert hacsak nem gyűrjuk ki magunkat kifejezetten a „tank harcmodorra", akár két-három lövés is halálos lehet.

ÚJ REMÉNY?

Sok kérdés van még bennünk. Némelyekre az E3-on választ kapunk, másokra valószínűleg a játék megjelenéséig várnunk kell. Két dolog, azonban biztos: a Human Revolutionhöz alkotott világ olyan, amelyben minden vágyunk elveszni, illetve Adam végre egy szimpatikus hős, akit élmény lesz győzelemre vezetni. Igaz, az, hogy pontosan ki ellen is, és miért, azt egyelőre nem tudjuk. De ha a hangulat és a játékmenet a helyén van, ugyanezt boldogan megelőlegezzük a történetnek is. Nem vártuk, hogy képesek leszünk még fellelkesülni egy új Deus Ex-játék fejlesztésétől, de a montreali csapat végrehajtotta a lehetetlent. Legalábbis annak első állomását – mert 2011 tavaszáig várnunk kell arra, hogy kiderüljön: vajon mindenestül magával ragad-e minket a Humán Forradalom. Hogy elvarázsol-e a kiberreneszánsz. Hogy megismétlődik-e a megismételhetetlen. Hogy lesz-e Mona Lisa 2… ■



■ Noha a játék minden helyszíne nélkülünk is él, jó Deus Ex-szokás szerint szinte minden helyzetet sokféleképpen alakíthatunk át.



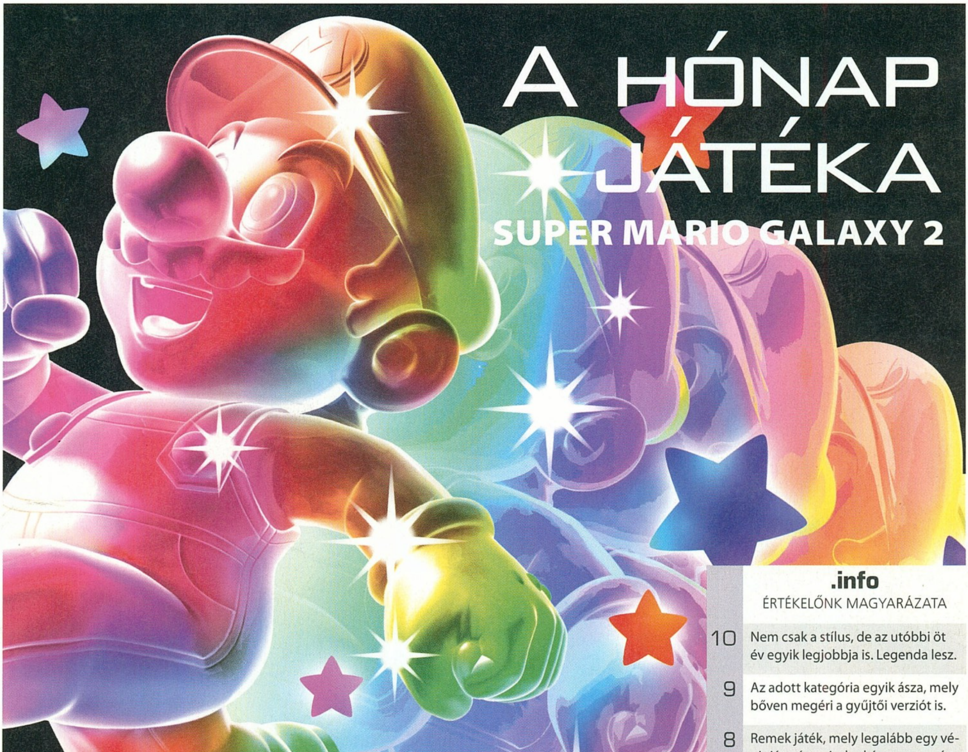



MEGJELENÉS: JÚLIUS 27.
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY
BLIZZARD ENTERTAINMENT
NORMÁL VÁLTOZAT
GYŰJTŐI VÁLTOZAT

tesztek

amikben megbízhatsz

TARTALOM



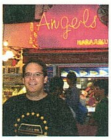
A HÓNAP JÁTÉKA

SUPER MARIO GALAXY 2

.info

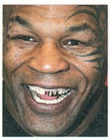
ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

10	Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz.
9	Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
8	Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér.
7	Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből.
6	Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van…
5	Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
4	Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; de valami nagy gáz van vele.
3	Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
2	Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz.
1	Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



GRATH

Betegség miatt előtört belőle a nagylelkűség. Nem utazott Londonba, helyette két esélyt is adott Thornton ügynöknek (a valóságban pedig Tyler ügynöknek).



SZATI

Az egy hete érezhető műanyag nem keltett benne gyanút és az sem zavarta, mikor már füstben úszott a lakás – Szati továbbra is Szatiként viselkedik, még tűzvész idején is.



WILSON

Nyolcvan órát töltött a vadnyugaton, de a nyáron a Bad Company 2-be öli az idejét két koncert között. A halakat köszöni, de marad ott, ahol van.



SASA

Ebben a hónapban visszafogta magát és meglepően kevés emberbe kötött bele. Mario tehet róla, túl jól szórakozott ahhoz, hogy magát adja. Majd az E3 után!



TYLER

Olyat tett, amit még soha: önként, kérés nélkül, ráadásul a lapzárta előtt napokkal elkezdte leadni a cikkeit. A szándékot díjazzuk, még ha pár évet késett is vele.



GREG5

Ugyan a stratégia és a kaland híve, de ebben a hónapban két lábbal taposott a gázra és napokig alázta az ellenfeleit a Blurban. Azóta mindenhol a powerupokat keresi.

RED DEAD REDEMPTION

kiadó **ROCKSTAR** fejlesztő **ROCKSTAR SAN DIEGO**
platform **PS3, X360** megjelenés **máj. 21.** multiplayer **8-16**

VÉGET ÉRT A HÉT SZŰK ESZTENDŐ. TÖBBÉ MÁR NEM SANYARÚSÁG A WESTERN- RAJONGÓK SORSA, HANEM KIVÁLTSÁG – A ROCKSTAR MEGMUTATJA, HOGY MILYEN IS VOLT A VADNYUGAT VÉGE ÉS MIRŐL IS SZÓL A WESTERN VALÓJÁBAN. BŰNÜLDÖZÉS ÉS BŰNELKÖVETÉS LÓHÁTON, A BŰN UTOLSÓ ÉRINTETLEN MELEGÁGYÁBAN!





Klisé, de csak azért, mert igaz is: a múlt utolér. Akkor is, ha a háború sújtotta Kelet-Európából hajózol át Amerikába, az ígéret földjére, a szabadság városába – és akkor is, ha a századforduló után döntesz úgy, hogy bandita helyett inkább farmer leszel. John Marston is ezt tette. Bandita volt és farmer lett, úgy két évig. Megvolt a szép nagy háza, az állatokkal benépesített birtoka, a cserfes asszonyka és a kamaszodó gyerek. De megvolt a múlt sötét árnya és bűnt eltakarítani kívánó ambiciózus rendőrség is. Így hát a gyorsan jött nyugalom tova is tűnt, a Marston família gyengébbik része ment az emberrablást sem megvető kormányügynökséghez, John Marston maga pedig vissza a vadnyugat utolsó érintetlen területére, azzal a feladattal, hogy levadássza egykori bandája utolsó tagjait.

A PISZKOS TIZENKETTŐ

A Red Dead Redemptionben ennél többet nem fogsz csinálni – vadászol, küzdesz a mindennapi túlélésért, összeszeded a napi betevőre valót (ki így, ki úgy), segítesz a helyieknek, elborult karakterekkel találkozol, küldetéseket teljesítesz, lóháton galoppozol a végkifejlet és az újabb és újabb felfedeznivalók felé. Ha a Red Dead Redemptiont be kellene kategorizálni, akkor rá lehetne aggatni az „újrafestett GTA" jelzőt. A formula ugyanaz, a struktúra változatlan, valami azonban nagyon új, nagyon egyedi, nagyon páratlan: maga a vadnyugatos környezet és a világ.

A westernjátékok egyik nagy problémája az identitás: a tizenkilencedik század végének, huszadik század elejének vad Amerikája egy körkép festővászna, ahová a természet és a történelem könnyed lezserséggel fröcskölte szét az éghajlatokat, a tájakat, az embereket és a küzdelmeket. A nehézség ebből adódik – mit, hogyan és milyen mértékben lehet ebből megragadni







és ábrázolni. Van a fókuszált megoldás, ami egy fontos területet és korszakot emel ki (például a klasszikus Outlaws), a köztes, ami a maga eszköztárával megpróbál ebből is, abból is csipegetni (mondjuk a Gun) és van a Red Dead Redemption.

Ha már a nagy, nyitott és szabadon bejárható világokból épített birodalmat a Rockstar, akkor miért is ne használná ki. Meg is teszi, a Red Dead Redemption maga a zanzásított vadnyugat: gyakorlatilag mindent tartalmaz, ráadásul úgy, hogy az még hihető is legyen. Itt van a közép nyugat erdős-hegycsúcsos fabirodalma, a déli területek kaktuszövezte vöröses sziklarengetege és itt van Mexikó napszítta fehér homoktengere, a tájat átszelő és ezzel egyúttal elválasztó nagy folyóval, a civilizáció kapujában, a vadnyugat utolsó éveiben. A táj a Red Dead Redemption számára nem egyszerű játéktér, nem a behazudott korszak és helyszín alibi-színpada, ahová a szélesebb körben ismert paneleket lehet pakolni egymás nyakára. Ez maga a vadnyugat, annak is az a része, amivel eddig szinte senki sem foglalkozott. Itt már nem a pisztolyhősök és a banditák uralják a terepet, a lovas-nomád életmód már inkább kuriózum, mint elvárás, a falvak, városok nyúlványai a vasúttal párhuzamosan falják fel a törvénytelen korszak utolsó maradékát is. Oké, ez nem teljesen van így, hiszen akkor nem a western kategóriába kéne tuszkolni az RDR-t, hanem egy első világháború előtti köztes időszakéba. Pedig ez még western: vannak itt koszos, olcsó nők és még olcsóbb whiskeyvel fellocsolt ivók, a helyi banditákkal macska-egér játékot űző sheriff, a prérit átszelő vasút, a vadregényes tájakat uraló állatok és útonállók világa. Három részletben tálalva, a megszokott GTA szabályrendszer szerint: új terület csak a történet előrehaladtával nyílik meg, addig egyikről a másikra átjutni nem lehet. Az akadály ezúttal fizikai, a világot átszelő erős sodrású folyó a gát, a megoldás pedig

A VADNYUGAT ILYEN HANGULATOS ÁBRÁZOLÁSBAN TALÁN MÉG SOSEM JELENT MEG MONITOROKON. RÁADÁSUL FILMVÁSZNON SEM SOKSZOR...





persze híd, rögtön kettő. Egy Mexikó felé, egy pedig a nagy síkságok irányába, oda, ahonnét Marston is származik és ahonnét a rohanó világ sebes léptekkel követeli magának a helyet a letűnt idők mezején. A három terület tényleg három teljesen különálló, önálló birodalom. Méretük egyenként is hatalmas, együtt pedig egy hatalmas világot alkotnak – külön-külön viszont inkább nevezhetőek makro-univerzumnak, saját stílusjegyekkel, jellegzetességgel és szokásokkal.

Marston a kalandját New Austin területén kezdi. Ez a vidék maga a megelevenedett spagetti western, a klasszikus vadnyugat utolsó maradéka, a vér és veríték áztatta határvidék, ahol még a régi rend uralkodik. A sheriff üldözi a banditákat, a banditák pedig gyakorlatilag mindenkit. A horizontot a napszítta hegyek jelölik ki, addig pedig kavicsos homok és kaktuszok és szikkadt ligetek borítanak mindent, az egyetlen nagyobbacska város, Armadillo alig pár épületből összetákolt menedék a poros sivatagban, amit elhagyatott, roskadozó viskók, bandák uralta omladozó erődítmények és délebbre szüntelenül zakatoló olajkutak tarkítanak. A völgyeket, a vadregényes világot a szüntelenül dolgozó lokomotív kéményéből kiáramló fekete füstpamacsok lepik be, a déli napsugár keltette forróság miatt a levegő pedig valósággal vibrál. Eltelik jó pár játékóra és jó pár nap, zajlanak az események, hullnak az emberek, Marston pedig átkerül a határ túlsó oldalára, a polgárháború szélén álló Észak-Mexikóba. Mexikó az, amilyen az amerikai vadnyugat volt úgy 40 évvel korábban. Törvény nélküli temető, ahol zsarnokok és útonállók szipolyozzák a népet és az országot. A táj nem áll másból, mint sokméteres kaktuszokból, napszítta, hófehér kavics-rengetegből és évezredes, szél és víz által formált vörös sziklákból – a kegyetlenség és a kilátástalanság sivataga ez, ahol még a hazafinak látszó forradalmár is a maga gazdagságát üldözi.

KELLY HŐSEI

Mert bár ez már a vadnyugat vége, az öncélú erőszak még mindig tombol – főleg azokban, akikkel Johnt összehozza a sors. A Red Dead itt, ezen a ponton olajozottan simul bele a GTA hagyatékába. Fejezetről fejezetre mutatja be az elborultabbnál elborultabb karaktereit. Az erősen nekrofil sírásót, a whiskeys üveget letenni képtelen és az egyik bajból a másikba csöppenő koszos-büdös írt, a minden betegségre gyógyírt kínáló Kígyóolaj árust, az egyetemről kirúgott, folyamatosan ópium-mámorban fürdő tudóst, aki ugyan tökéletesen liberálisnak vallja magát, de épp élete fő elméletén dolgozik, amely kimondja, hogy a fehérek bizony felsőbbrendűek a barbár népekhez képest. Ezek viszont csak az extrém példák – a RDR nagy érdeme pontosan az, hogy mindvégig a földön marad, nem leng ki egyik irányban sem, egy komplett, kerek, míves keretbe foglalt történetet kínál. Ami hosszú, nagyon hosszú, mindent kihagyva, mindenen átgaloppozva is közel harminc óra, míg valaki átrágja magát a Marston-família kálváriáján, a járulékos tartalommal pedig bőven száz óra fölé kúszhat a mutató. Még úgy is, hogy a GTA IV-hez hasonlóan itt is érezhető az időhúzás, csak míg az ott zavaró tényező is lehetett, itt egyáltalán nem az.

A Red Dead Redemption letehetetlen. Legalább annyira addiktív, mint bármelyik Civilization. Számszerűsítve az itteni terület lehet, hogy elmarad az utóbbi idők hasonló játékaitól, viszont nincs benne üresjárat, töltelék rész, sablonterület. Kapaszkodjunk, újabb klisé érkezik: a RDR világa él. Nem úgy, ahogy azt általában használni szokás, nem követhető végig a helyiek napi rutinja, itt senki sem megy az irodába, nem lóbál a kezében telefont, nem főzőcskézik. Szimplán csak jelen van minden, de tényleg minden, amit ettől a kortól, világtól a filmek és gyermekkorunk regényei alapján elvárunk:



Póker-verseny

A kocsmák létfontosságú szerepet töltöttek be a vadnyugaton, és ez most is így van. A póker, a blackjack vagy a kockajáték itteni verziója remek lehetőséget kínál mind a lazításra, mind erszényünk kitömésére. A városokban ezen sportok mellett egyéb játékok (patkóhajítás, késsel bökődés, szkanderozás) is elérhetők, de ezek már nem sikerültek olyan jól – mi kizárólag a kaszinóban múlattuk az időnket!





Marston ruhatára ugyan a játék elején még a szegényes jelzőt is csak nagy jóindulattal érdemli meg, de ahogy haladunk előre a történetben, úgy nyílik meg a lehetőség új és új cuccok megszerzésére. Ezek egy része – a könnyen, esetleg automatikusan megszerezhetőek – csak vizuális tuningot jelent, de a több küldetést, szerencsejátékosi sikereket „kérő" ruhák már néha egész komoly bónuszokat is adhatnak

A tizenhat mesterlövész

A RDR multija két jól elkülöníthető részre osztható. Első körben ott van a Free Roam, ahol nyolc ember járhatja korlátok nélkül a három nagyobb helyszínt. Feladatból sajnos itt nincs túl sok, a single-ben már minimum egyszer kipucolt banda-rejtekhelyek itt csoportosan is megszabadíthatóak a rossztevőktől, de érthetetlen módon hiányoznak a minijátékok (egy többszereplős pókerért ölni tudnánk) és nincs túl sok teendő. A júniusban érkező ingyenes DLC ezt bővíti ki, hat teljesen új kooperatív küldetéssel! A másik szekció a hagyományos multiplayer-módok gyűjtőhelye, ahol a csapat alapú vagy a magányos öldöklésen túl a CTF egy sajátos variációja is űzhető. A multiban a karakter tapasztalati pontokat gyűjthet, skinből rengeteg van, ám jelenleg könnyedén kijátszható a célzást illető korlát, így az automatikus rásegítés, a kiegyensúlyozatlanság és a nagyon kusza, szinte hiányzó lobbirendszer miatt a multiplayer a Red Dead Redemption talán legnagyobb gyengesége. Remélhetőleg hosszútávon, egy kiadós frissítés után ez is ki fog kupálódni, ahogy annak idején a GTA IV multija is tette!







a kocsmában nagyivók támasztják a bárpultot, dülöngélve a zongorista dallamára, az emeleten a nem túl drága (de Marston házassága miatt gyakorlati haszonnal nem rendelkező) kéjhölgyek várják a kuncsaftokat, az utakon lovaskocsik járnak, a békés város nyugalmát alkalmanként banditák vagy kojot-támadások riasztják meg.

A Red Dead él, mert élőlények, állatok és virágok népesítik be. A fenyőfás-erdős hegyvidéket farkasok és grizzly-medvék tartják uralmuk alatt, a prérin vad musztángok száguldanak, a rókák nyulakat kergetnek, a sasok a pockokat hajkurásszák, a sivatagban a kaktuszok között kígyók kúsznak, a sziklák árnyékában tatuk és rókák futnak, a tetemek fölött varjúk és keselyűk köröznek. Állatból sok, nagyon sok van, bőven két tucat fölött jár a számuk, ráadásul mindegyik le is vadászható, meg is nyúzható. A vadászás elvileg opcionális, gyakorlatilag viszont kötelező, Marston a pénzét legfőképp ebből szerezheti. Levadászhat egy-két szarvast és farkast, a húsukat, agancsukat, bőrüket pedig eladhatja a legközelebbi boltban, amiből vehet magának térképeket, gyógyszert, csalit, lőszert esetleg újabb fegyvert.

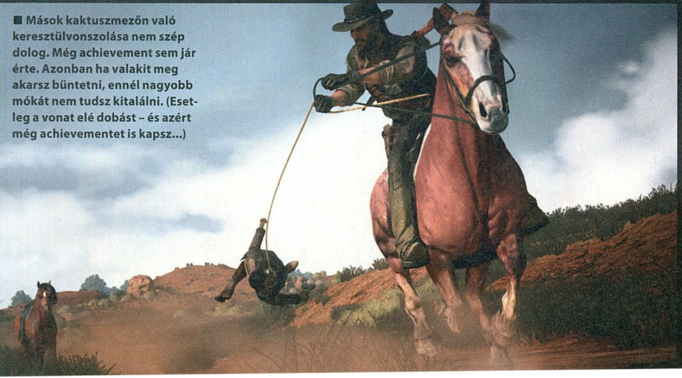
Márpedig ha a vadnyugaton járunk, akkor ott nem a szép szó, hanem a Winchester és a Colt szava az úr. A fegyverkínálat pompázatos, pisztolyokból, puskákból, shotgunból, dinamitból nem csak sok, de számtalan fajta akad – ahogy telnek a napok, telnek a hetek, egyre-másra tűnnek fel az erősebbnél erősebb és egyre modernebb fegyverek. A különbség köztük nem csak látványos, de érezhető is, kevés olyan külső nézetes akciójáték akad, amely annyira büszke lehetne az eszközeire, mint a Red Dead. Itt tényleg minden kilőtt golyónak ereje van, a fegyverek tényleg visszaütnek, a csövet elhagyó füstpamacsok még segíthetnek a célzásban is. Erre pedig szükség is lesz, a Red Dead a GTA IV harcrendszerét fejleszti tovább, hibrid megoldásban. Nem csak a fedezékrendszer csínját-bínját sajátította el (most már nem tapadva rá gyakorlatilag mindenre), de menet közben rájött arra is, hogy mit jelent a szabad akarat. Van ugyan automatikus célzás (ami nagyon jól használható és bizony erősen hasznos, ha lóhátról, menet közben kell valakit vagy valamit eltalálni), van viszont rásegítés nélküli, szabad célkereszt is. Így pedig már egyáltalán nem olyan könnyű a vadnyugaton, főleg úgy, hogy ellenfélből egyszerre általában több van, akik nem restek pár golyóval átküldeni a másvilágra. Áthidaló megoldás - vagy a fedezék, vagy a Dead Eye használata.

A Dead Eye a Red Dead Redemption bullet time-ja: visszatöltődő időlassítás, amivel Lucky Luke-ot megszégyenítő sebességgel vágható apró cafatokra egy vagy több célszemély. A Dead Eye használata elsősorban akkor jut igazán nagy szerephez, ha a manuális célzás van beállítva – az

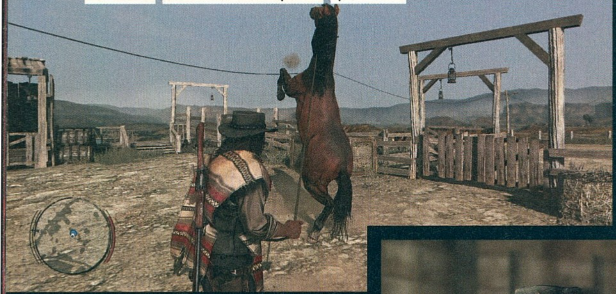
MÁSVÉLEMÉNY

GRATH A HATLÖVETŰ

Én ugyan a klasszikus vadnyugatot jobban kedvelem, mint ezt az indusztriális fajtát – azonban a RDR van olyan jó, hogy még a cowboyfóbiásokat is meggyőzze már az első néhány percben. Marston kalandjának ugyan van pár megkérdőjelezhető moralitású momentuma (főleg Mexikóban), de ebből is csak az látszik, hogy a család érdekében hősünk mindenre képes. Fantasztikusan szórakoztató!



■ Mások kaktuszmezőn való keresztülvonszolása nem szép dolog. Még achievement sem jár érte. Azonban ha valakit meg akarsz büntetni, ennél nagyobb mókát nem tudsz kitalálni. (Esetleg a vonat elé dobást – és azért még achievementet is kapsz...)





automatikus rásegítésnél olyan nagy haszna nincs, a párbajoknál viszont elkerülhetetlen. Mert ha vadnyugat, akkor vannak párbajok. Párbajozni néha kötelezően is kell, de jóval többször lövöldözhetünk a főúton opcionálisan – vagy ha Marstonnak esetleg nem sikerült észrevétlenül csalnia pókerben...

MAVERICK

Marston nem úriember és nem is a béke hőse. Ha kell, csal, ha kell, öl. A kettőt együtt általában csak a póker asztalnál teszi, de teheti máshol is. A Red Dead Redemption sok minijátékot ismer: kínál blackjack asztalt, bonyolult kockatippelgetést, szkandert, lópatkóhajigálást, gyors céllövöldét madarakkal, vad musztángok betörését. Ebből igazán a póker emelkedik ki, a whiskey-foltos asztalon folyó játék annyira kidolgozott és annyira hangulatos a látható szereplőkkel, hogy önálló, különálló játékként is megállná a helyét. Addiktívnak talán nem annyira addiktív a többi, de a kínálat olyan bőséges, hogy legalább egy vagy két favorit mindenképp akad, ami megtöri a hosszú lovaglást.

Ami bár egy többé-kevésbé teljesen üres tájon zajlik, egyáltalán nem unalmas. Az izgalmat nem csak az állatpopuláció szolgáltatja (jó tanács: ha egy medve fut feléd, azonnal sarkantyúzd meg a lovat, mert Micimackó egyetlen csapással a túlvilágra küldi a hátasod!), de a mellékküldetések is – a Red Dead teljesen új oldalról közelíti meg. Ahelyett, hogy fix ponton lébecoló NPC-ket kínálna, mint minden hasonszőrű játék, az eseményeket egy szintre emeli a világgal és randomizálja azt. Vagyis: bárhol, bármikor belefuthatsz egy út szélén ácsorgó magányos hölgybe vagy úrba, aki eldarálja a búját-baját és dönthetsz arról, hogy segítesz-e neki. Néha egy elcsent kordét kell visszaszerezned, máskor elszabadult rabokat kell befognod, van, amikor az ártatlannak tűnő hölgy a lovadtól, netán az életedtől akar megszabadítani. A mellékküldetések kötetlenek, elvállalni őket nem kötelező, de az értük járó jutalom fontos – a moralitást a hírnév és a becsület szemlélteti. Előbbi mínuszba nem kerülhet, utóbbi viszont igen, így lehet Marstonból bandita is



A Red Dead-ben a pénz állandó problémát jelent. Minden drága, dollárból pedig nagyon kevés van. A vadászat (és a halottak kifosztása) ezért szinte kötelező, a legtöbb pénzt a nagy vadak adják, de nem mindegy, hogy hol adod el a zsákmányt: érdemes mindig átruccanni egy másik területre, hiszen sokkal ritkább és így drágább az a szőrme, amit helyben nem lehet megtalálni.



A jó, a rossz és a nekrofil



BILL A Marston által keresett egyik gazfickó tulajdonképpen gyermekkori barát, egykor szinte testvérként küzdöttek Dutch bandájában. Ma már közel sem ilyan jó a viszony köztük...

LOUSIA A második, Mexikóban játszódó fejezet egyik központi alakja. Vigasztalhatatlanul szerelmes a szabadságharcot vezető Abraham Reyesbe, aki viszont minden nő barátja...

IRISH (Valószínűleg) nekrofil síráső. Aki ráadásul enyhe Gollam-szindrómában szenved: magával vitatkozik egy kő mögött, méghozzá arról, hogy az általa keresett kincsa vajon valódi-e...

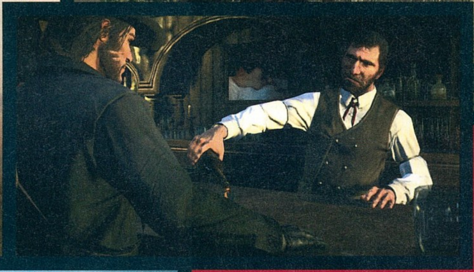
BONNIE KIs túlzással Bonnie az első karakter, akivel összefutunk a játékban – és nagyon sokáig az első, aki mindenféle önzés vagy kihasználási szándék nélkül teszi ezt. Nagyon szimpatikus leányzó, óriási kár, hogy Marston hű férj, ezért sosem alakulhat ki kettejük közt semmi...

ALLENDE A mexikói kormányerők vezetője, szimpatikus katona: alattvalóit ostoba majmoknak tartja, embereivel fiatal lányokat raboltat magának, és úgy általában ellenzi az emberi jogok vagy a demokrácia intézményét...













világmegmentő hős helyett. Ez befolyásolja a helyiek hozzáállását: a nép hőseként általában mindenki barátságosan üdvözöl, banditaként viszont még az is előfordulhat, hogy a boltos megemeli az árait. A bűnözés egyáltalán nem kifizetődő, a lehetőség ugyan adott, de sokkal hasznosabb becsületes cowboyként róni a világot, például bűnözők után kutatva. A fejvadászat roppant jövedelmező iparág, célpontból nagyon sok van, ráadásul ha egy lasszó segítségével sikerül élve visszacipelni a seriff irodájába a delikvenst, dupla annyi lesz a vérdíj.

A pénz pedig nagyon sok mindenre költhető. Nem csak újabb és újabb fegyverekre és lőszerekre, de épületekre is. A három terület mindegyikén legalább fél tucat olyan ház vagy szoba van, ami vagy kibérelhető, vagy megvásárolható. Menteni vagy itt, vagy a szinte bárhol felcsapható táborban lehet, de az egy tucatnyi, külön megnyitásra szoruló ruha itt ölthető fel. Ez már önmagában nagyon sok óra játékidőt jelent, az alternatív öltözetek előhozásának nagyon sok a kritériuma, a legtöbbhöz nem csak tárgyakat kell megtalálni, de feladatokat is el kell végezni, így a Red Dead hatalmas térképének teljes felfedezése ezért elkerülhetetlen. Különösen úgy, hogy az nem szokványosan tárul fel, nagyon sok mindent mondanak el róla az idegenek. Az idegenek azok a karakterek, akikhez több lépcsős, mellékküldetések kötődnek. Az egyik Kaliforniába szeretne eljutni pénz és bárminemű segítség nélkül, a másik egy virágcsokrot szeretne a feleségének, egy harmadik egy repülő szerkezetet akar összetákolni. Ezek a kis színes sztorik talán a Red Dead legérdekesebb történetei, nagyon egyedi, néha fejbekólintó a mondandójuk.

AZ UTOLSÓ PISZTOLYHŐS

Ha a vadnyugatos játékok az elmúlt tizensok évben mellőzöttek voltak, akkor most többszörösen bebizonyították a létjogosultságukat. A Red Dead Redemption nem tökéletes: nem túl jó a multija, tud nagyon bugos lenni és nem feltétlenül azt a korszakot mutatja be, amit egy westerntől el lehetne várni, de amit tud, azt nagyon jól tudja. Önerőből, érted, értem, a játékosért. Mert a Red Dead Redemptionben itt van ez a hatalmas világ, ami eddig csak a filmeken és könyvben létezett. Már nem kell a fikció hézagjait a képzeletemmel kitöltenem, hiszen minden a helyén van. Már nincs más dolgom, mint dönteni és úszni az árral. Még nem tudom, hogy bandita leszek vagy cowboy, de egyvalami már biztos: hazaértem. Végre itthon vagyok. ■

MÁSVÉLEMÉNY

SASA, MINT EASTWOOD

A westernjátékok eddigi legjobb darabja. Nincs mese, a RDR képes volt messze felülmúlni minden eddigi próbálkozót. Hatalmas bejárható terület, egész jó harcrendszer, minijátékok, nagyszerű karakterek és képi világ. A sokat emlegetett bugok közül én egyetlen eggyel sem találkoztam így semmi se tudta elrontani a szórakozásomat! Nagyszerű, kihagyhatatlan, de felülmúlható darab. Várom a DLC-ket és a folytatást!

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	■	■	■	■	■
játszhatóság	■	■	■	■	□
szavatosság	■	■	■	■	■
zene/hang	■	■	■	■	■

VÉLEMÉNY

A Red Dead Redemption az, amire eddig közel tökéletes formában még nem volt példa – maga a vadnyugat, interaktív verzióban.

W **9.5**

A TÖRTÉNET ZÁRÁSÁVAL SINCS VÉGE A VADNYUGATNAK: NAGYON HOSSZÚ IDŐBE TELIK MAJD, AMÍG MINDENT KIPRÓBÁLSZ, MINDENT MEGTESZEL...





TUDTAD-E? Az első gördeszkákat Kaliforniában gyártották, mégpedig olyan szörfösöknek, akiket idegesített a szélcsend és a hullámok hiánya. Éppen ezért eleinte járdaszörfnek hívták a kerekekkel szerelt minideszkákat.

skate

ALAPOZÓ Aki nem ismerné: a Skate az új generáció Tony Hawkja: fantasztikusan játszható, tele van újításokkal és hatalmasakat lehet versengeni benne. Mindezt már bandázva, online is.

adatlap
kiadó **ea**
fejlesztő **ea black box**
platform **ps3, x360**
megjelenés **máj. 14.**
multiplayer **2-6**

A Skate 3 legnagyobb újítása az új helyszín, Port Calverton. Nem azért, mert kanyargós lejtői remek lehetőséget kínálnak a gyorsasági versenyekre, nem azért, mert félcsöveiben, rámpáin sosem látott trükkzáport hozhatunk elő, és nem is azért, mert – ahogy az intróból kiderül – jetinek öltözött fiatalok járják erdőit. Nem, Port Calverton végre egy deszkásbarát város, felüdülés – mit felüdülés; forradalom! – az eddigi Skate-ek fasisztoid San Vanelonájához képest, ahol az egyszeri sportembert gumibotos és tézeres biztonsági őrök kergették lépten-nyomon. Itt végre nyugodtan lehet gurulni, csúszni és karcolni – sosem kell tartani a karhatalom erőszakos neheztelésétől.

DESZKÁSKAPITALIZMUS

Az eddigi részek meglehetősen debil történetéből visszavettek, ahogy a már említett (és azért még mindig elég debil) intróból is kiderül, a képzeletbeli Port Calverton a gördeszkaipar központja, és itt kell nekünk is valami épkézláb vállalkozást összehoznunk. A cél: egymillió saját gyártmányú deszkát kell eladnunk. Nem kell persze stratégiai részre, holmi menedzserjátékra gondolni, egyszerűen arról van szó, hogy minden megbízás végrehajtásával sikerül néhány ezer eladást hozni a cégnek. Kétoldalas fotó a Trasher magazinban, 8000 eladott deszka; legrindelsz egy hatalmas bulldózert, 5000 deszka; átugrasz a parkolóház sorompója felett, 2000 újabb rendelés.

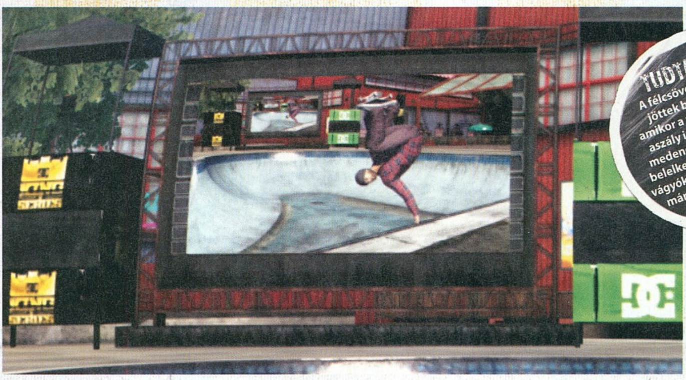
A játék tehát ezekre a miniküldetésekre épül: Port Calvertont bejárva százszám találhatjuk a különféle ikonokat mindenfelé, de sokkal gyorsabb, ha a menüben választjuk ki a nekünk szimpatikus feladatokat – mert hogy a tucatnyi eltérő feladattípus között biztos lesz olyan, amivel meggyűlik majd a bajod… (Nekem például a versenyekkel akadtak komoly problémáim.)

A feladatok azonban nem az előrehaladás egyedüli lehetőségei: mivel ma már a Facebook-társadalomban élünk, természetesen szociális hálónk kihasználásával is előrébb juthatunk. Egy néma (de legalábbis kevésszavú) operatőr állandóan vesz minket, és legjobb mozdulatainkról, esetleg eséseinkről bármikor összevághatunk egy rövidke videót. Ezeket, valamint képeinket feltöltve a Skate felületére, várhatjuk a lelkes „lájkolókat", hisz minden szavazat, kedvencé választás plusz eladásokat generál.

DESZKÁSMÉRNÖK

Ha ez még mindig nem lenne elég, megalkothatjuk saját placcunkat is, méghozzá az extrémsport-történelem messze legkidolgozottabb felületével. Igaz, ehhez nem árt némi szépérzék és képzelőerő sem, így és leginkább a többiek parkjait töltöttem le és próbáltam ki – és mindezzel természetesen plusz eladásokat hoztam nekik.

■ A játékban hihetetlen mennyiségű reklám kapott helyet – a legtöbb a témához illeszkedő, de egy salátaszósz-gyártó egy egész bajnokságot finanszírozott a Skate 3 kampányában…



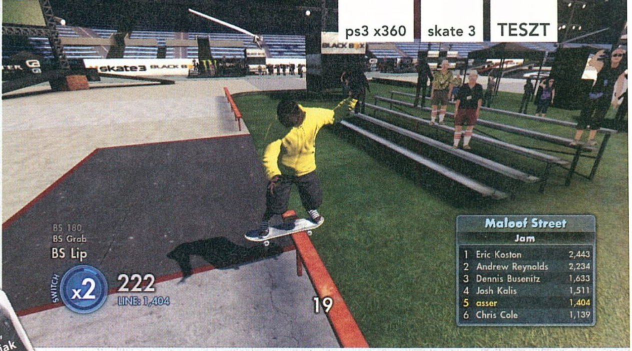


TUDTAD-E? A félcsövek 1976-ban jöttek be a sportba, amikor a nagy kaliforniai aszály idején több ezer medence kiszáradt, és ez belelkesítette a csúszkálni vágyókat. A nyolcvanas évek már az utcai deszkázásról szóltak.





TUDTAD-E?
Egy 2003-as felmérés szerint a világon 26 millióan gördeszkáztak, ebből 85% a 18 éven aluliak és 74% a hímneműek aránya. A deszkások fele Amerikában gurul – itt Kalifornia a központ, 3 millió gördeszkással.



■ (fent) Amennyiben online vágunk neki a játéknak, az előre beállított rivális pontszámok helyére játékostársaink eredményei kerülnek.



Erre egyébként szükség is lesz a megtévesztően könnyű első két órát követően: ekkor még szinte minden feladatot elsőre, de legalábbis tíz próbálkozáson belül teljesíteni tudunk, a deszkák csak úgy repülnek le polcainkról, csapatunk egyre méretesebb lesz. Már épp azt hinnénk, hogy mi vagyunk a világ királyai, de nem kell olyan nagyon belelkesedni: a program csak altat és nemsokára rákényszerít minket az összetettebb trükkök használatára, a Skate-fizika teljes megismerésére.

Merthogy a játék továbbra is a FlickIt rendszert használja irányításhoz, azaz a jobb karra épül a trükkök túlnyomó többsége az egyszerű ugrásoktól a flip trükkön át egészen a manualokig bezárólag. Az újoncok számára egy elviselhető oktatórész magyarázza el a dolgokat, de a veteránok is betérhetnek ide, hogy az új trükköket, mozdulatsorokat kitanulják. Apró újításnak tűnik, pedig sokakkal kedveltetheti meg a sorozatot: végre lehet nehézségi szintet választani! A könnyű fokozaton ugrásaink nagyobbak (azaz több idő van trükközni), a landolásoknál nagyobb ráhagyással dolgozik a játék és a grindeléseknél sem lassulunk le olyan gyorsan. Igaz, ez már elég messze van az első Skate ultrarealizmusától, de hát könyörgöm: az igen szórakoztató Hall of Meat játékmódban a minél több zúzódás és törés a cél; ez már nem az a valósághű játék, mint aminek három éve indult… (Aki esetleg visszasírná a régi időket, annak ott van a hardcore fokozat, ami sokkal kevésbé megbocsátó, mint az eddigi részek.)

Biztosan nem okoz csalódást, ugyanakkor nagy meglepetésben sem lesz részed kipróbálásakor...

DESZKÁSBANDA

Előzetesen a Skate 3 fejlesztőinek legtöbbet hangoztatott újítása az online csapatjáték megjelenése. Megvallom, kicsit többet vártam e téren, mert ugyan tényleg lehet online, csapatban gurulni, ez közel sem az a forradalmi dolog – sőt, megkockáztatom, az eddigi gördeszkás-játékok jó része is tudott majdnem mindent. A lényeg a háromfős csapatok viadala, amire három játékmódban van lehetőség. Van egyszerű pontvadászat, van a helyfoglalós versengés (korábbi Tony Hawk-játékokban már szerepelt, a pálya egyes pontjait az addigi rekordot felülmúló trükkel lehet elfoglalni), de a legjobb az amúgy egyjátékos módban is elérhető Own the Lot névre hallgató feladat. Itt minden helyszínen körülbelül tíz apró feladat (pl. ugord át ezt, grindeld meg azt, flip trükk amott, grab trükk emitt) vár a két csapatra, és az győz, aki azokat előbb teljesíti.

Nagy kár, hogy mindez az offline partimód elvesztésével járt, ami pedig a Skate 2-ben nagy kedvencünk volt – hosszú órákat töltöttünk el a szerkesztőségben egymás Hall of Meat-rekordjainak megdöntésével; most ez már csak online lehetséges.

A grafika nem változott sokat az előző részekhez képest, ami főleg annak fényében szomorú, hogy egy teljesen új városban vagyunk. Mivel a játékosok 99%-a a menüből választja ki a kihívásokat, a városból gyakorlatilag semmit nem látunk – és az nemhogy első ránézésre, de még tíz óra játék után sem különül el igazán San Vanelonától – már az agresszív lakók hiányát leszámítva, ugye. A zenéket tekintve… én értem, hogy a személyes ízlések között ég és föld lehet a különbség, de a Skate 3 meglehetősen nyámnyila, punnyadt zenéket hajlamos a legvadabb viadalok alá pakolni. Ma már nyilván nem működne a régi Tony Hawkok szörfrock, punkpop vonala, pedig azok legalább tényleg hozzáadtak valamit az élvezethez.

A Skate 3 tehát jött, látott, és megint meggyőzte ugyanazokat, akikkel már kétszer megtette ezt. A fejlődés érezhető, mindazonáltal már kellene valami nagyságrendi előrelépés is – de mindenképpen más irányba, mint amit anno a Tony Hawk-széria követett. ■



TUDTAD-E?
Norvégiában 1978 és 1989 között be voltak tiltva a gördeszkák (nem csak a használat, a birtoklás is!). Amerikában ellenben még esetleges katonai felhasználásukról is folytak kísérletek 1999-ben.

576 értékelés

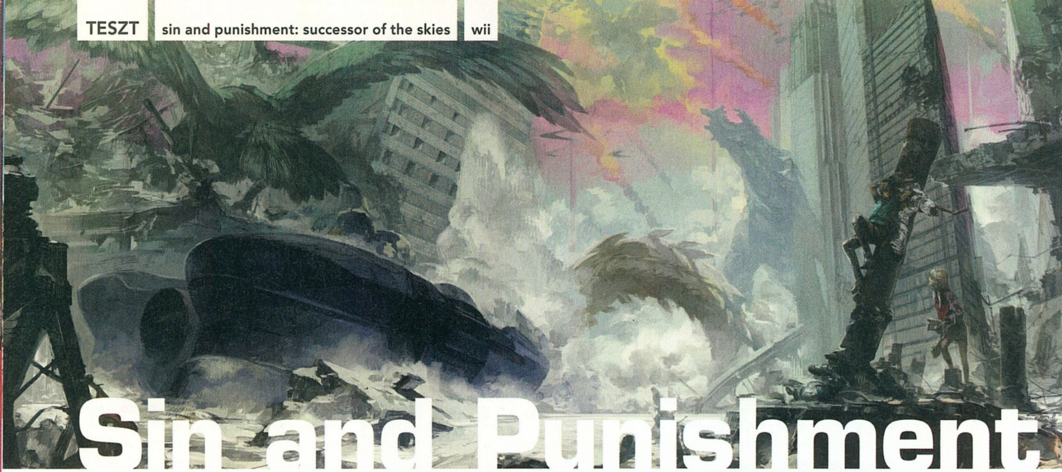
1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Teljesen elfogadható folytatás, megannyi új lehetőséggel, kihívással. Ennél azonban nem tud több lenni, és aki az első Skate által hozott forradalomra számít, az kicsit talán csalódni fog…

grath **8.0**



Sin and Punishment

Succesor of the Skies

ALAPOZÓ A Treasure tizennyolc éves fennállásának summázataként megalkotta a jövő akciójátékát, dicső múltjának elemeiből építkezve – más nem lett volna elég bátor vagy tehetséges ehhez a lépéshez, ők azonban végigmentek az úton.



Tizévnyi szünet és egy generációnyi igazolatlan távollét után kiolvasztották a Sin and Punishmentet – a platformválasztás logikusnak tűnik, annak tudatában, hogy az elődöd a Nintendo 64 alkonyzónába sodródásának idején debütált. A Treasurenél név szerint ismeri egymást a maréknyi alkalmazott a vezérigazgatótól a recepcióig, így AAA-kategóriás játékot maximum a kevésbé (humán)erőforrás-igényes Wii-n képzelhetnek el – még egy pipa a célplatform melletti rubrikába. Tehát egy Treasure-játék rendel, mozgásérzékelős kontrollerhez igazítva – na, itt már fennakad a szemöldök, formálódik a „normálisak ezek!?" kérdés, és felrémlik a kép, amint sajtreszelővel… tudjátok.

Nos, bár normalitással senki nem vádolhatja a tokiói álomgyárat, náluk jobban talán senki sem tudja, hogy mit jelent a tudatos játéktervezés és a játékmenet fontossága, aminek mindent alá kell rendelni, kerül, amibe kerül – elvégre a megélhetést biztosító bérmunkákon kívül egész életművük erről árulkodik. És nincs ez másként a Successor of the Skies esetében sem; olyannyira, hogy az évtizedes visszatekintés zseniális karrier-összegzésként is felfogható.

EARTH

A Successor of the Skies félórányi bujálkodás után butított külső nézetes akciójátéknak tűnhet, vagy az átlagosnál komplexebb rail shooternek – fogalmazás kérdése. Külső kameranézet, a wiimote-tal irányított célkereszt, hagyományos lövöldözés és egységnyi idő alatt feltöltődő koncentrált támadás, jetpackes lebegés, illetve a négy égtáj felé történő kitérés, földön és levegőben egyaránt. Visszaköszön a kard is, ezúttal azonban energianyalábbal, és nem vaskos pallossal kaszabolhatunk – a gyönyörködtető változatosságon túl ezzel csaphatjuk szét a legtöbb lövedéktípust, ezzel verhetjük vissza a rakétákat a feladóiknak, és ezzel vághatunk utat magunknak a tereptárgyak közt. A karaktermozgatás korlátozott, a haladási tempót helyenként módosíthatjuk, de az útról nem térhetünk le, és megállni sincs lehetőségünk; de miért is akarnánk letérni a járt útról, amikor azt a Treasure a maga szakértelmével taposta ki?

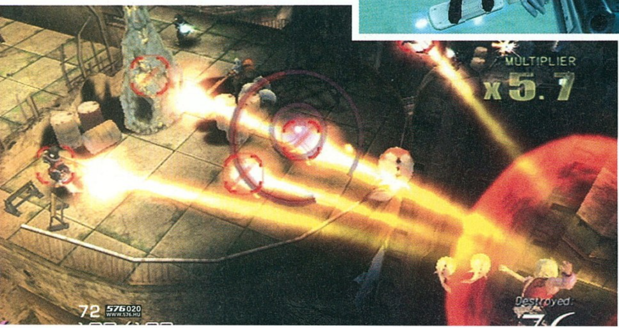


adatlap
kiadó **nintendo**
fejlesztő **treasure**
platform **wii**
megjelenés **máj. 7.**
multiplayer **2**

A mozgási és támadási lehetőségek fixek, a terep felépítése azonban gyakorlatilag többféle játékstílust is a képernyőre varázsol. A követő nézetből történő aprítás éppúgy játszik, mint az oldalirányú haladás a Gradius V-ot idéző halálosztó gépek ostroma közepette, vagy a Panzer Dragoont parkolópályára állító főellenfelek – ez utóbbiak alkotják a játék gerincét. Az űrhajó belsejébe helyezett tétova oktatópálya még nem villantja meg a fog fehérjét, de ez a kifogás néhány szint után tovaillan, és egyenesen Spielberg cápája vicsorogja a pofánkba az #FFFFFF színkódot.

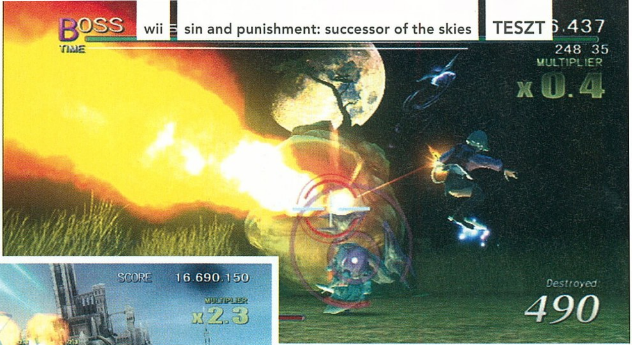
A Successor of the Skiesszal kapcsolatban csupán egyetlen malőrt említhetünk meg, a kissé problémás légi harcot – a mozgatás

■ **(balra) Van ugyan történet, de inkább zavaró, mintsem magával ragadó. Itt lőni akarunk!**











sebessége túl lassú, ami a követő nézetben nem túl zavaró, és a kitérő manőverekhez remekül megfelel, ám az egész képernyőt beborító lövedékzáporban és a kardpárbajokra épülő bossharcok során elnagyoltnak bizonyul. A főszereplő mozgatása a pálya felépítésétől függetlenül konstans, ám a szintek kialakítása folyamatosan változik, és a fent említett két esethez nem igazán passzol ez az irányítási metódus. A lomhaságot csupán a gyors kitérés gyakori használatával kompenzálhatjuk, viszont precíziót ez sem kínál. Szép dolog a methodical shooterek felségvizeire evezni, de az megköveteli az áttekinthetőséget és a dinamikát, akárcsak a villámgyors reflexekre épülő közelharc – az ehhez szükséges finomság távollétét védi ki az életerő megléte, ami száműzi a meglovagolt stílusra jellemző „egy találat = egy halál" képletet. Mindezt azonban sosem látott technikai virtuozitás kompenzálja; az aláfestő zene a 16 bites akciójátékok vérpezsdítő, korszerűsített remixeivel szaggatja a vakolatot, a látvány pedig vitathatatlanul az egyik legdögösebb, amit a Wii valaha kipréselt magából.

Nem egy univerzális sikersztori, de ha a stílust vagy a fejlesztőket kedveled, csodás utazásban lesz részed



Világmegmentő páros

Isa és Kachi a Treasure-rel gyakran kooperáló Yasushi Suzuki fantáziájának szüleményei; a szereplők közti különbség nem csupán nemük és fajuk szerint csoportosítható, hanem fegyverválasztó képernyőként is felfogható. Míg Isa (aki az első részből megismert Saki Amamiya és Airan Jou fia) a dinamikus célpontváltás és a koncentrált támadások híve, addig Kachi egyszerre több ellenfelet is képes befogni a gerjeszthető lövéssel, de egy ellenfél eltalálásakor addig sorozza azt, amíg az el nem pusztul, célpontot váltani pedig csak a ravasz pillanatnyi elengedése után képes. Kettejük játékstílusa közt inkább csak ízlésbeli különbségek fedezhetők fel; mindkettőjük előnyeit két összeszokott játékos kooperatív küzdelme hozhatja elő.

WIND

Noha a hét szint néhány óra alatt végigjátszható, a stáblista megpillantásakor úgy érezhetjük, hogy elvégeztünk egy játéktervezői mesterkurzust. A viszonylag kötött játékmenet dacára részt vehetünk egy futurisztikus nagyváros ostromában, keresztülverekedhetjük magunkat egy víz alatti alagútrendszeren és egy rémálmainkban megelevenedő kísérteties erdőn (ami finom visszakacsintás az előző rész egyes pályáira), majd egy légpárnás géppel navigálhatunk keresztül egy sivatagon, ahol vasúti kocsikat kisiklasztva csaphatunk oda a mögöttünk loholó gigászi bikának, miután aknákat robbantottunk fel, és gigantikus homokférgeket pusztítottunk el. És akkor még szó sem esett a roncsok között lebegő gótikus-mechanikus kastélyról és annak lakóiról (a Gradius-rajongók készülhetnek a szívritmuszavarra), a tengeralattjáró elleni küzdelemről, a fröcskölő lávával elárasztott iparnegyedről, valamint a záró epizódról, ahol egy kissé prosztó verekedős játékot idéző közelharcba, valamint a Senko no Ronde-t idéző párbajokba is belecsöppenhetünk. A hetedik pálya leplezetlen díszsortűz a Radiant Silvergun dicsőségtáblája előtt: a felvezetés, a golyófogóként beröppenő ellenfelek mozgásiránya, a harc tagolása és a felhasznált szimbólumok egyaránt a 2D shooterek non plus ultráját idézik. Szájbarágástól mentes, „annak, aki érti" kikacsintások – ennyire még sosem esett jól, hogy kilóra megvettek egy interaktív emlékkönyvvel.

AND FIRE

Az áthallások ellenére a játék felépítése és egyre magasabb sebességbe kapcsolása öntörvényű, csakis a saját, teljesen eszelős, de következetes ritmusához ragaszkodik. Noha eleinte kissé unottan zongorázunk a tűz- és iránygombokon, a lezárásnál már a színtiszta, végletekig túlpörgetett absztrakcióval fogunk hadakozni, a stáblistánál pedig rádöbbenünk: jelen állás szerint meghaladhatatlan akciójátékkal találkoztunk. Hiába, ez a jól sikerült Treasure-játékok ismérve: csak ők képesek megdönteni az általuk teremtett status quo-t. ■

576 értékelés

480p, dts 2

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

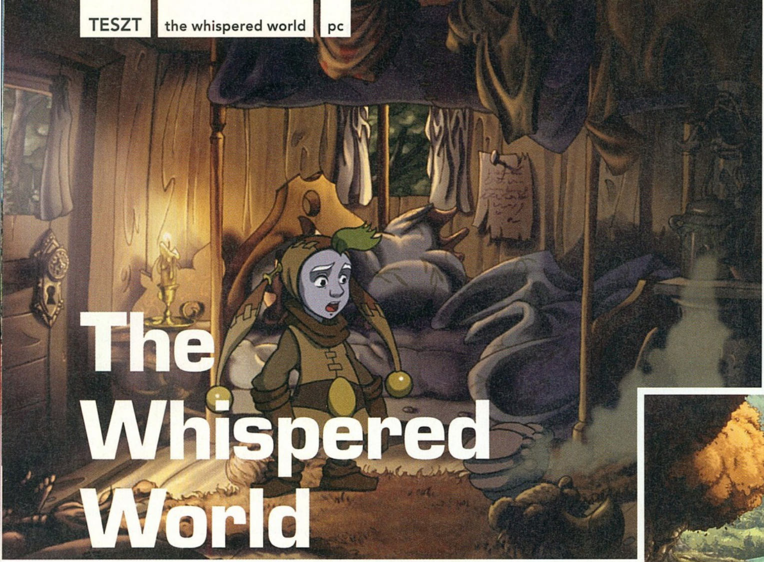
VÉLEMÉNY

Válogatott ínyencfalatok késhegynyi isteni szikrával, két kanál tömény zsenialitással és fél marék robbanó cukorkával. Kompromisszumot nem tartalmaz.

tyler **9.0**







The Whispered World



ALAPOZÓ Örök axióma: a bohócok élete nem túl vidám. Főleg, ha kiderül, hogy ők okozzák majd a világvégét – és nyomorult Sadwick pont egy ilyen bohóc.



A klasszikus, kézzel rajzolt kalandjátékok, ha lassanként is, de folyamatosan csordogálnak a sokszor tetszhalottnak titulált műfaj kitartó kedvelőinek legnagyobb örömére. Az utóbbi hónapokban a Runaway 3, a Vampyre Story és főleg a Machinarium kápráztatta el az interaktív történetmesélés iránt érdeklődőket, folyamatosan jönnek a Monkey Island és Sam & Max újragondolások is – szerencsére tehát nem lett igaza a Broken Swordok atyjának, mikor pár évvel ezelőtt kijelentette, hogy a klasszikus kalandjáték halott műfaj. Mi több, néha teljesen váratlanul bukkannak fel olyan gyöngyszemek, mint amilyen a Whispered World is.

WW(W)

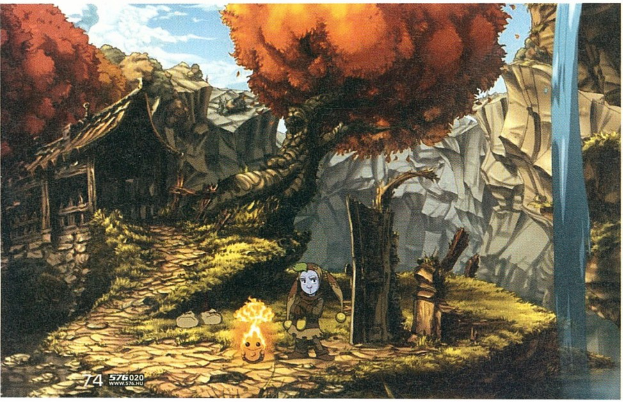
A Whispered World azért nem teljesen a semmiből került elő: cirka hét évvel ezelőtt egy egyetemi diplomamunkaként indult, egy bizonyos Marco Hüllen által. A projekt koncepciója és annak kidolgozottsága azonban annyira ígéretesnek tűnt, hogy több német kalandjátékokkal foglalkozó cég is felfigyelt rá, és végül a Daedalic szerződtette Marcót, hogy immár komoly emberanyaggal és háttérrel megtámogatva kereskedelmi forgalomba hozható formába öntse elképzelését.

A WW egy nagyon egyedi, borongós fantasy világba, Silentiába kalauzol el bennünket. A rajzfilmszerű grafika teljes egészében kézzel rajzolt és színezett, ez adja meg a program valódi hangulatát. Főszereplőnk Sadwick az egyik legérdekesebb, legösszetettebb főszereplőnk talán a Grim Fandango kaszása óta. A tizenéves, mélabús fiút, bár gyermek még, komoly filozofikus gondolatok foglalkoztatják. Ennek ellenére családja kis privát vállalkozásában kell oszlopos szerepet játszania, mely nem más, mint egy vándorcirkusz. A depressziós, mindig lehangolt Sadwick kapja „természetesen" a nevettetésre hivatott bohóc szerepét – így hát nem csoda, hogy nem megy túl jól a családi biznisz; persze szörnyen szenilis nagyapánk és tahókirály bátyánk sem könnyíti meg az üzletet. Sadwick annak ellenére, hogy nagyon fiatal, depressziója mellett igen mély gondolatai vannak, komoly, felnőtt dolgokkal szeretne foglalkozni és igen egyedi, nagyon fanyar humorral bír. Az ilyenfajta kettősségek átszövik az egész programot, furcsa, egyedi ízt kölcsönözve neki.

A Whispered World szinte minden téren teljesen egyedi tud lenni – és emiatt nem lesz túl népszerű

adatlap
kiadó **deep silver**
fejlesztő **daedalic**
platform **pc**
megjelenés **máj.20.**
multiplayer **nincs**

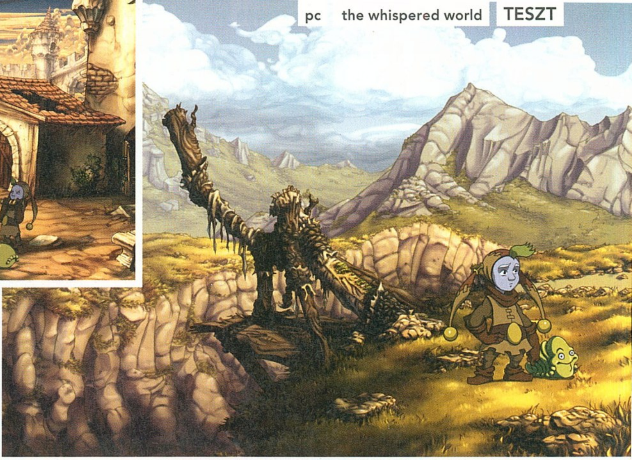
Mint már a játék elején kiderül, Sadwicket furcsa, világvégével kapcsolatos rémálmok gyötrik már egy ideje, egy véletlen, hírnök-











■ Az átvezető „videók" közelebb állnak képek mutogatásához, mintsem rendes filmekhez.



■ A látványra állóképeken panaszunk sem lehet. Élesben azért zavaró a mozgás hiánya...



kel történő találkozás révén pedig arra is rá kell döbbennie, hogy álma hamarosan valósággá válik, és hogy a prófécia szerint nagy valószínűséggel a világ végzetének nem csak szenvedő alanya, de egyben okozója is lesz. Eme kellemetlen rádöbbenést persze nem hagyhatja szó, de főleg tett nélkül a fiatal srác, így hát felkerekedik, hogy kiderítse, mi is történik körülötte, és bebizonyítsa, nem ő miatta vár kín és szenvedés Silentiára.

VISSZA A GYÖKEREKHEZ

A Whispered World minden tekintetben a LucasArts által feltalált point'n click mechanikát és játékstílust követi: kétdimenziós hátterek előtt mozogva tudunk háromféle interakciót végrehajtani: használni, megvizsgálni és beszélni. Elég sok tereptárgy akad az egyes helyszíneken, ezek felfedezése és beható vizsgálata jelentős részét teszi ki a játékidőnek, mely túlnyomó részben azonban hosszadalmas dialógusokból áll.

Az alkalmanként jó öt-hat percet is kitevő beszélgetések minősége kicsit hullámzó. Főként Sadwick összetett lelki világát ismerhetjük meg bennük, sok-sok háttérinformációt kapunk a világról, valamint természetesen a fejtörők hátteréről. A verbális humor is szerepet kap, ám csak itt-ott felbukkanva egy-egy rövid villanásra, és tényleg nagyon fanyar formában. A dialógusok összességében szórakoztatóak, néhol elgondolkodtatóak, helyenként megindítóak, és bár akad jó pár semmitmondó, unalmasabb epizód is köztük – ám közel sem annyi, mint mondjuk a Runaway 3-ban volt –, összességében korrekt és egyedi szövegírással van dolgunk. A németről történő fordítás nagy részben igényes munka, ám a német anyanyelven játszók szerint azért jó pár csattanó és szóvicc elveszett a nyelvi átültetés következtében, és akad pár, bárki által kiszúrható egyértelmű melléfordítás is. Én igazából csak a mellékszereplők kidolgozottságával nem voltam kibékülve: Sadwicken és családtagjain kívül minden karakter csak néhány perces epizódszerepet kap, szinte a nevüket sincs időnk megjegyezni, szerepük abszolút alkalmi: ismertetik a történet rájuk rótt részét és/vagy pár gondolkodtató kihívásba torkoló feladatot, aztán soha többet nem lesz dolgunk velük. Ez alól üdítő kivételt képez az egy hernyó és egy paca keresztezéséből megalkotott legjobb haverunk és állandó útitársunk, Spot, aki az egész játék során végigkísér bennünket. Pontosabban kúszik utánunk, és annak ellenére, hogy igen egyedi anatómiai felépítése folytán beszélni nem képes hozzánk, hasznos útitársunk lesz. Spotot ugyanis felhasználhatjuk tárgyként, eszközként is a különböző feladványok megoldásaként.



On the Spot

Bár a WW-ben a mellékszereplők folyamatosan cserélődnek, legjobb barátunk és utitársunk, Spot végigkísér bennünket kalandjainkon. Spot állattani (?) besorolása igencsak kérdéses, leginkább olyan, mintha Pom-Pom, egy hernyó és egy festékpaca szerelemgyereke lenne. Értelmes formában szólni nem képes, mégis roppant hasznos társ, mivel rengeteg formában felhasználhatjuk őt akadályok leküzdésére. Ezt szó szerint kell érteni, ugyanis öt különböző alakot is fel tud venni a játék végére, így funkcionálhat akár szivacsként, kötélként, vagy akár vérmes ragadozóként is.

A fejtörők általánosságban kellő kreativitással és nehézséggel rendelkeznek: jórészt a különböző tárgyak megtalálásából és megfelelő felhasználásukból, összekombinálásukból tevődik össze, ám akad néhány konkrétan logikát, kombinációs készséget próbára tevő „táblás" és „szerelős" feladat is. Néhány esetben sajnos pixelvadászatba torkollik a tárgyak utáni hajsza: elég idegesítő tud lenni, mikor egy háttérbe teljesen beleolvadó tereptárgy miatt nem tudunk továbbjutni valamely helyszínről. A játék egyébként négy nagy, különálló fejezetre és helyszínre van osztva, és cirka tíz óra alatt teljesíthető, ha nem akadunk el sehol sem hosszabb időre.

A történet kissé lassan indul be, ám a végén meglepő és megható végkifejlettel zárul, a készítők pedig nem fogynak ki az ötletekből a végjátékra sem. Ezt az egyedi, kissé borongós világot kétség kívül szokni kell, elképzelhető, hogy sokaknak egyáltalán nem fog tetszeni, ám akiknek mégis, azok biztosan végigjátszszák a Whispered Worldöt. Hasonló „vagy imádjuk, vagy gyűlöljük" kettősség jellemzi főszereplőnket is: Sadwick karakterét nagyon nehéz megemészteni, és erre csak rátesz egy lapáttal a kissé debil, selypítős angol szinkron. Szintén nehezményeztem a még kalandjátékokhoz képest is kissé lassúcska játékmenetet: a szereplők nagyon lassan beszélnek, és sok esetben végig kell várnunk, amíg főszereplőnk végigvánszorog a teljes képernyőn. A külcsín – bár alapvetően nagyon szép és egyedi – hiányos: a hátterek például alig tartalmaznak mozgásanimációkat

RÉTEG-KALAND-JÁTÉK?

Hibái ellenére a Whispered World egy szerethető, egyedi kalandjáték, üdítő színfolt a nem túl széles palettán. Valószínűleg rétegjáték válik belőle, ezt a fajta stílust és humort szerintem sokan nem fogják tudni megemészteni, ám akik igen, azok imádni fogják. Bosszantó, hogy hétéves fejlesztés ellenére ennyi idegesítő apróságot szúrtak el benne, ám a játék még így is méltó a „LucasArts különdíj" címre! ■

576 értékelés

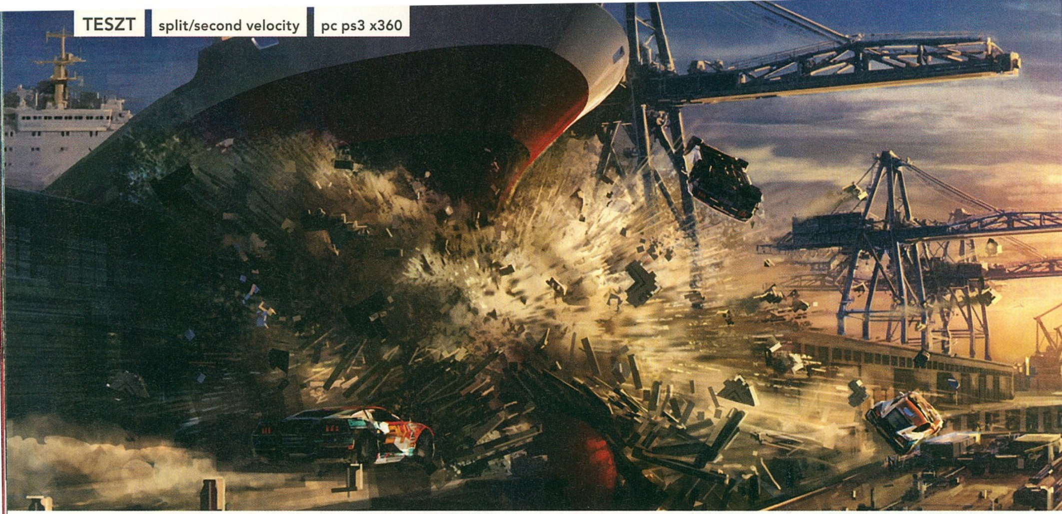
p4 2 ghz, 1 gb ram, 256 mb vram

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

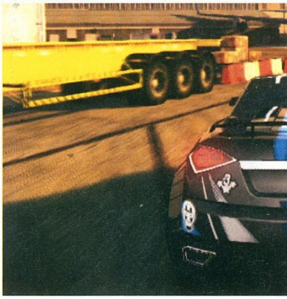
Gyönyörű, klasszikusokat idéző kalandjáték egy teljesen elborult, egyedi világban – sok-sok beszéddel és csipetnyi humorral.

greg5 **7.5**



SPLIT/SECOND velocity

ALAPOZÓ Felrobbanó épületek, lángoló kocsironcsok, szétforgácsolódó tereptárgyak, üvöltő motorok, észbontó sebesség és folyamatos feszültség – a Split/Secondben keveredik a tévés valóságshow fikciója és az arcade autóversenyek nagyon is valós izgalma.



adatlap
kiadó **disney interactive**
fejlesztő **black rock**
platform **pc, ps3 x360**
megjelenés **máj. 18.**
multiplayer **2-8**

A Gran Turismo 5 rétestésztaként elnyúló vajúdását látva joggal gondolhatnánk, hogy profi szimulátort fejleszteni embert próbáló feladat, de ez az időtartam csupán a műfajhoz szükséges perfekcionizmusnak tudható be: az élethűen modellezett fizikai törvények és a realisztikus látvány leképezése időigényes folyamat, a siker pedig csak türelem és elhivatottság kérdése. Arcade autóversenyt fejleszteni azonban komoly kihívás: ilyenkor csupán a körítés tűnik valósághűnek, az alá pakolt szabályrendszer sajátos, de kellően következetes, a realizmus pedig a játszhatóság érdekében kispadra kerül. A Split/Second esetében ezt mind kipipálhatjuk: a Black Rock játéka ugyanis annyira különbözik a hagyományos autóversenyektől, mint egy Forma 1-es futam az El Alamein-i tankcsatától.

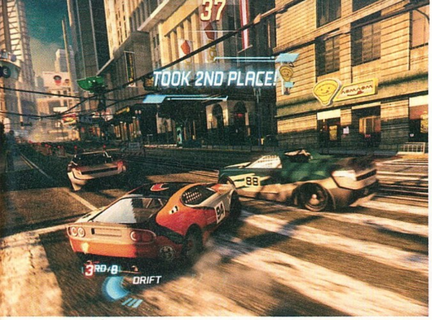
AD ASTRA PER ASPERA

A fentiek után közhelyszerűnek tűnhet szóba hozni, hogy a Split/Second vérbeli arcade versenyjáték és abszolút nem szimulátor, ez mégis elengedhetetlen. Ha a féktelen pusztítás és a versenytársak folyamatos szívatásának láttán a Burnout-alomból eredeztetnénk a vérvonalát, nem járnánk messze az igazságtól, de nem is ragaszkodnánk ahhoz, ha ennyiben maradnánk. A koncepció láttán (amelynek alapját a pálya rombolhatósága, és ezáltal a riválisok kiütése képezi) joggal asszociálhatnánk egy korlátozott, de eszelősen felpörgetett, adrenalindús kart-játékra, de ez ismét árnyékra vetődés lenne. A Split/Second nem autóverseny, amely az arcade játékok szabályaira épül, hanem az akciójátékok szabályrendszere, amit autóverseny-köntösbe bújtattak.

Hogy a sorrenden kívül mi a különbség? Lássuk. Az autóversenyek, ugye, előszeretettel számszerűsítik a játékbeli teljesítményünket: a visszacsatolás az Outrunban és a Gran Turismóban is hasonló. Előbbi esetében a képernyő tetején pörgő visszaszámláló, utóbbinál a köridő kijelzése mutatja az aktuális állapotunkat. Bár a Split/Second ezt az értéket szintén számon tartja, a státuszunkat sokkal egyértelműbben prezentálják: a pofánkba robban egy magasvasút, a fejünkre száll egy utasszállító repülőgép, ránk szakad egy kanyon sziklafala, agyonvág minket egy több tonnás acélgerenda, vagy konzervdobozzá présel egy leszakadó gyárkémény. Tudsz vezetni, mi, paraszt? Ugrálsz ott elől? Hát akkor szakadjon rád a felüljáró!

Ez a rombolás nem csupán látványelem (noha annak is letaglózó): a Split/Second pályáin nem az adott szakasznak megfelelő részidőt kell memorizálnunk, hanem azt az akadályt, amely megpróbál ebből kibillenteni. Ennélfogva a játék a pályák minél alaposabb kiismerésére épül: az ideális íven száguldás nyújtja a legjobb eredményt, de a folyamatosan bombázó riválisoknak köszönhetően ez a legveszélyesebb is – érdemes a biztonsági játékra törekedni, és megtalálni az optimumot, ahol nem a fal mellett sunnyogva kell kanyarognunk a tartós túlélés reményében, hanem úgy döngetünk végig a pályán, hogy lehetőleg ne sújtson halálra valami randomgenerált istennyila.











Az osztott képernyő esetünkben ez talán még nagyobb élmény, mint az online küzdelem, hisz láthatjuk az utolsó kör végén egy robbanással kicsinált ellenfél arcán a kétségbeesést!

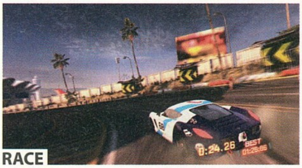
A Split/Second, szigorúan a mechanikáját tekintve – bármilyen falsnak tűnik az összevetés –sokkal jobban emlékeztet az R-Typera, mint a Mario Kartra. A shooterekhez hasonlóan itt is megvannak azok a történések, amelyek előre meghatározott mintát követnek, és azok is, amelyek dinamikusan változnak. Lövöldözős játékoknál ez a scriptelt golyózápor és a célpontra (azaz ránk) tartó lövedékek megfelelője – a Split/Secondben ezzel egyenértékű a folyamatosan rombolódó pálya, valamint a halálos fenyegetést jelentő területek elkerülése. A shmup-hadszíntér legjelentősebb képviselőit idézi a tanulási időszak kíméletlensége is; az ismerkedés során könyörtelen büntetés lesz a részünk a legkisebb hibázásért is. Az idők viharát azonban nem véletlenül élte túl az „ismétlés a tudás anyja" szentencia; ha eleget gyakoroltunk, idővel pontosan tudni fogjuk, hogy az iparnegyedben leszakadó keresztgerenda először a bal oldalával fog a talajnak csapódni, majd jobbra billen a súlypontja – mindez pedig azért fontos, hogy a távolságunk és a sebességünk függvényében fel tudjuk becsülni, hogy melyik oldalon érdemes átsurranni, mielőtt agyonlapítana. Ez a felépítés a játék egészére érvényes: a Power Play néven futó szívatások tagolása általában kettős vagy hármas. Az első és az utolsó fázis elkerülhető – lásd a fenti illusztrációt –, a maximális hatékonysággal fenyegető csúcspont azonban kivédhetetlen. A pálya rombolódása szinte az összes esetben túlélhető; a sikeres versenyzés kulcsa a jó memória, a villámgyors reflexek, a támadások hatósugarának felmérése, és ennek függvényében a biztonsági játék lesz.

MORS CERTA, HORA INCERTA

A túlélés törvényei erős hasonlóságot mutatnak a drogprevenció és az ehhez fűződő ártalomcsökkentés szabályaival: az optimális helyzet az, ha egyáltalán nem sérülünk. Ha már sérülünk, igyekezzünk minimalizálni a kárt. Ha ezt sem sikerült elkerülnünk, próbáljuk meg a lehető legjobb módon kijavítani a hibát. De ahogy a Blikk mínuszos hírei között, a legnagyobb körültekintés dacára is felbukkannak halott heroinisták, úgy a Split/Secondben sem védhető ki az összes káros mellékhatás – ezt pedig a Black Rock játékában úgy hívják, hogy szerencsétlen véletlen. Mert hiába a fantasztikus pilóta-reflexek és a villámgyors autó, a tehetetlenség szerepe nagy, szinte túlságosan is.

A Power Play-támadásokból hármat gyűjthetünk be – ezeket külön-külön is elsüthetjük a pálya megfelelő pontjain, illetve, ha türelmesek vagyunk, aktiválhatunk egy, az egész tartalékot felemésztő akciót is. Ennek a sávja kétféleképpen tölthető: drifteléssel és draftolással – az előbbi a csúsztatást, a másik a szélárnyékban haladást jelenti. A túl sok

VERSENYTÍPUSOK



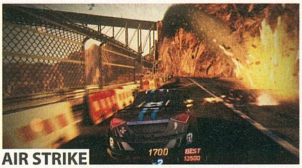
RACE

A Race az unalomig ismert, de unalmassá sosem váló körpályás versenyeket takarja, a Detonator pedig a stopper és a szétforgácsolódó pálya elleni vérforraló futam – ilyenkor lehet a legjobban memorizálni a környezeti ártalmakat. Az Eliminator a hagyományos versengésre emlékeztet, leszámítva a képernyő tetején mosolygó számlálót: ennek lenullázása a mezőny sereghajtójának automatikus kiesését jelenti.



SURVIVAL

A Survival játékmódban a benzineshordókat potyogtató kamionok áldását kell kikerülnünk, amely leginkább egy destruktív Outrunt idéz: az időlimitre figyelve kell megelőznünk a monstrumokat, amiért plusz másodperceket kapunk jutalmul. A kék hordók csupán az egyensúlyból billentenek ki – sőt, időnként komoly lendületet is adhatnak –, a piros viszont azonnali életvesztést eredményez.



AIR STRIKE

Az Air Strike a precíz vezetésre épít: a rakétákkal bombázó helikopter lövedékei között kell manőverez-nünk. Az Air Revenge a kiszolgáltatottságot bosszúállással kompenzálja: a kecses driftelés és a kikerült lövedékek együttese felturbózza a Power Playnek fenntartott sávot, amit „vissza a feladónak" jeligével rakétára cserélhetünk – ezek után az adott időlimiten belül kell leradíroznunk az égről a helikoptert.







driftelés értelemszerűen lelassítja az autót, draftolni pedig nyilván csak akkor tudunk, ha közvetlenül előttünk van valaki; az ellensúly tehát minden esetben megvan, ez pedig okos húzás. Kissé balga lépés azonban, hogy hátrafelé nem tudunk támadni, így első helyen autózni roppant veszélyes, sosem tudhatjuk, hogy mikor ütnek ki a pályáról. A biztonsági játékra az kínálja az egyetlen esélyt, ha sikerül elhúzni a mezőnytől, és ez húszból egy alkalommal talán sikerülni is fog, ám az erre irányuló kísérletek is rizikósak. Példa: időt nyerhetünk, ha a rövidebb utat választjuk, de ha ahhoz át kell suhannunk egy benzinkúton, a túl közeli riválisok valamelyike szinte biztos, hogy ránk fogja azt robbantani.

Ez a fajta kiszolgáltatottság, bár frusztráló, kétségtelenül úgy felpumpálja az adrenalint, amihez hasonlót arcade autóverseny esetében még nem láthattunk – igaz, a kelleténél többször kapjuk magunkat azon, hogy biztosnak vélt dobogós helyezésünket sereghajtó-érdeméremre cseréljük. Ilyenkor bizonyul hasznosnak a tripla erősségű Power Play; ha a pálya megfelelő pontján aktiváljuk, adott esetben akár az utolsó helyről is visszakapaszkodhatunk az élre, elvégre a pálya félmérföldnyi szakaszának felrobbantása nem tartozik a könnyen túlélhető élmények közé. Ha ilyenkor sikerül elhúzni a mezőnytől, és útközben fel tudjuk tölteni a Power Playt, nyugodtan használjuk fel a rövidebb utak megnyitására – ilyenkor kockázatmentesen növelhetjük a távolságot köztünk és a bosszút lihegő többiek közt. Tehát, a fenti prevenciós párhuzam, a Split/Second játékmenetén bemutatva: lehetőség szerint próbáljuk elkerülni a támadások legkárosabbnak számító hatósugarát (lásd az acélgerendás illusztrációt). Ha ez nem sikerül, próbáljuk a kárt minimalizálni, vagy a hasznunkra fordítani – a könnyebb járgányokat a robbanások ereje mindig megdobja, és bár ilyenkor valamicskét veszítünk a sebességből, ha ügyesen kicsapjuk a kocsi seggét, szépen felpiszkálhatjuk a Power Play-státuszt. Ha mégis lángoló roncsként végezzük, próbáljuk utolérni a mezőnyt – ezt a legjobban egy jól gyorsuló géppel tehetjük meg. Személyes kedvencem, a már-már cheat-szagú Cobretti Slipstream szinte mind a tizenkét, egyenként hat alpályára osztott epizód végigjátszására alkalmasnak bizonyult – roppant könnyű és sérülékeny járgány, viszont a gyorsulása és a Ridge Racert idéző pajkos riszálása mind a mezőny beérésére, mind a Power Play feltöltésére a leginkább alkalmas járgánnyá teszi. Ökölszabály: a játék felépítésének és ritmusának köszönhetően a legjobb mutatókkal rendelkező gépeket is csúfosan megalázhatjuk egy, az adott küldetéshez kiválasztott járgánnyal.

Noha nem közvetlenül lőjük, netán lökjük ki az ellenfeleket a pályáról, így is mi végzünk velük!

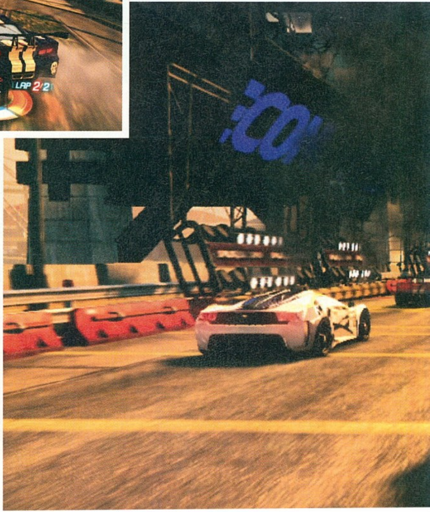
A tévésorozat minden epizódja négy futamból, illetve két nehezebb, külön megnyitható versenyszámból áll



VIRESCET VULNERE VIRTUS

Noha a játékmechanika sem olyan feszes, mint a Burnout esetében – igaz, jóval komplexebb, szerteágazóbb is annál –, nem csupán ez a Split/Second egyetlen hibája;









■ **A Boeing kissé zűrös landolása a nyakunkba a játék talán legintenzívebb pillanata**







az összképet további bosszantó apróságok is lerontják. Ilyen a teljesen logikátlan menükezelés: nincs kocsiváltó menüpont, holott a töltés közben is felhívják rá a figyelmünket, hogy érdemes kísérletezni a pálya és az autó párosításával az optimális teljesítmény érdekében. Az egyes epizódok elit versenyeinek teljesítése után automatikusan tovább lépünk a következő részre, még akkor is, ha lenne mit választani az adott etapon belül – ilyenkor csak az új epizód megnyitása, majd a kényszerű visszalépés segít. Az online meccsek meglehetősen lomhán töltődnek be, az egyjátékos módban is játszható versenytípusok egy része nem elérhető mások ellen, és a versenytársak csoportosítására sem figyeltek oda: a mezőny nincs kategóriák szerint osztályozva, így a leggyengébb Ryback a legerősebb Hanzóval egy ligában indul a startvonaltól. Hiányzik a visszajátszás is – egy tévéműsor-köntösbe bújtatott játék esetében ez roppant szerencsétlen húzás, különösen akkor, ha olyan látványos jeleneteket pakol a képernyőre, mint a Split/Second.

Mégis, a végső elszámolásnál csak az a tény marad, hogy a komponensek kissé hézagos, de tartós felépítményt alkotnak. A Split/Second ugyanis, szerénytelen véleményem szerint, zseniális darab. Mert egy széthullónak, szigorúnak és igazságtalannak tűnő játékot csak a működőképesség menthet meg – ilyenkor kiderül, hogy maga a struktúra hibás-e, vagy csak nem egyértelmű, hogy az egyes akciók milyen reakciót eredményeznek. A Split/Second átment a teszten; ezt bizonyítja a hetvenkét megszerzett aranyérem, az állandósult adrenalinsokk, és az az elgondolkodtató tény, hogy sosem éreztem késztetést arra, hogy makulátlan eredményekkel tudjak magam mögött egy autóversenyt. És ennek a legfőbb mozgatórugója nem csak a működőképességet logarléccel méricskélő, kíváncsi analitikus, hanem a szája szélét harapdáló ember, aki harmincadszorra is nekiugrik egy vesztésre álló Elite versenynek, száznyolcvanra ugrik a pulzusa, miközben felrobbannak a tűzijátékok a startvonal mellett, ahol a motorok úgy üvöltenek, mint a repülőgéphangárban párzó oroszlánok... és amikor egy laza gombnyomással felrobbant egy kilátótornyot, elegáns ívben ráfarol az újonnan megnyíló útra, elkerülve egy éppen leszálló repülőgépet, azon morfondírozik, hogy a Burnout-kollekciót vajon a kukába hajítsa-e, vagy porfogónak azért maradhat...? ■

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH ROBBANT

Osztott képernyőn a Split/Second eszelős élmény, nem tudom, hogy volt-e már hasonlóban részem. Online azonban mindez a „pénzért csalást" módjára árusított ultradurva kocsik miatt nem működik ennyire – óriási kár, hogy a versenyeket itt csak játékmód szerint lehet szűrni, de pálya, autókorlát, tudás alapján cseppet sem. A „driftelj a robbantásért" elv sajnos sok kocsival nem megy, de az tagadhatatlan, hogy ennyire vad, elemi küzdelmet betonúton én még nem láttam!

576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Minden hibája ellenére mestermunka – akit ez a látszólagos ellentmondás zavarba hoz, az nézze csak meg a milói Vénuszt.

tyler **8.0**



ALAPOZÓ A PGR-ek legalább szőrmentén reális versenyei után most új stílusba evez a Bizarre Creations – igaz, a valós kocsik és létező helyszínek még itt vannak, de ezeknél sokkal fontosabb, a sok felvehető fegyver.



A Gotham Racing-sorozat alkotóinak legújabb őrült autóversenye, immár valamennyi fontos platformon" – harsog a hangzatos marketingszöveg a Blur megjelenésének apropóján. A Bizarre-os srácok csupa első osztályú, sőt úttörő, valósághűséget szem előtt tartó versenyjátékkal rukkoltak elő az elmúlt évtizedben – az activisionös felvásárlás után pedig most megpróbálnak az arcade irányba nyitni. Felemás sikerrel.

RÓKABLUR?

A precíz kanyarvételek helyett ezúttal az őrült száguldáson és egymás szívatásán lesz a hangsúly különféle felvehető, újratermelődő powerupok segítségével. Magyarán szólva kapunk egy mostanában annyira divatos, Mario Kartot idéző játékot, melynek egyik furcsasága, hogy a valóságból lemodellezett csúcsjárművekkel hajkurászhatjuk egymást, a legkevésbé sem valósághű fegyverek segítségével. Közelre és távolra hatásos energianyalábokat lövellhetünk ki kocsink orrából, aknákat ejthetünk ránk tapadó riválisunkra – valamint szintén powerupok segítségével megpróbálhatunk védekezni a hasonló galádságok ellen. Mindez elsőre roppant jól hangzik, ám a Blurben nincs az égadta világon semmi újító jelleg: a játék savát-borsát adó, felvehető fegyverek szörnyen banálisak, valamennyit láttuk már ilyen-olyan formában más hasonló játékokban. Bár van egy-két jópofa megoldás, mint például hogy a közeli energiasokkolást nem csak ellenfeleink megzavarására, hanem a rakéták félretérítésére is bevethetjük, vagy, hogy a pajzsot aktiválva a falról lágyan lepattanva sokkal gyorsabban abszolválhatunk kanyarokat. Ennél sokkalta többet vártunk egy olyan csapattól, aki a Dreamcast-éra óta minőségi, megkerülhetetlen autóversenyeket gyárt. Számomra teljességgel érthetetlen, miért tartott a fejlesztés három hosszú éven át, és milyen extrákat tehettek bele a tavaly karácsonyra ígért elnapolt megjelenési időpont óta.

A helyszínek elvileg a valóságból vettek, versenyezhetünk Los Angeles vagy New York utcáin is, ám sokkal inkább éreztük majd úgy, mintha egy jövőbeli nagyvárosban furikáznánk, köszönhetően az egyedi, neonszerű megvilágításoknak és a szándékoltan elmosott grafikának. A külcsín minősége megint csak óriási kérdőjeleket hagyott bennem, ugyanis egyedi megvalósítás ide, néhol lenyűgöző fényeffektek oda, a Project Gotham Racing 4 kategóriákkal jobban nézett ki három évvel ezelőtt. Az autómodellek még csak-csak a helyükön vannak, a fényeffektek is egész szépek, ám a környezet valami borzasztóan elnagyolt és kihalt. A házak, épületek és tereptárgyak textúrái évekkel ezelőtti színvonalat tükröznek és gyakran ismétlődnek, sok helyen valami eszméletlenül kihaltak a pályák, semmi látnivaló nincsen rajtuk. Persze lehet mondani, hogy mikor húsz eszement autós szívatja egymást 200 km/órás sebességnél, akkor úgysem a környezet szépségeit fogjuk keresni, de ez akkor sem kifogás az ilyen szinten puritán grafikára. Emlékezzünk csak a MotorStormra – az is tudott majdnem ennyi autóst, és kategóriákkal látványosabb volt.

adatlap

kiadó **Activision**
fejlesztő **Bizarre Creations**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **máj. 25.**
multiplayer **2-20**

NEHÉZSÉGI ERŐ

A Blur egyébként nem tartozik a könnyen emészthető autóversenyek közé, mely elé bármikor lehuppanva könnyedén győzhetünk. A powerupok használatának, és főleg kombinálásuk (a legtöbb ránk küldött fegyvert valamelyik eszközzel negálhatjuk) kiismerése időbe telik, ahogyan az is, amíg memorizáljuk, az egyes pályákon hol és milyen színű extrákra bukkanhatunk. Igen, a Blurben immár nemcsak a pályavezetést kell megjegyeznünk, de legalább ilyen fontos, hogy emlékezzünk, melyik powerupra a pálya melyik szakaszán, kissé eldugottabb szegletében lelhetünk rá (minden helyszín tele van levágásokkal, párhuzamosan futó útvonalakkal). Egyszerre három típus lehet nálunk, melyek közt szabadon váltogathatunk, ez pedig némi taktikázási lehetőségre is lehetőséget ad a versenyek során.

A játékmódok számával szintén nem voltam megelégedve: a natúr, „na ki ér először a

A 20 résztvevős versenyek egyedi ízt kölcsönöznek a játéknak: hiába esel vissza tíz helyet, még mindig nagy a küzdelem!





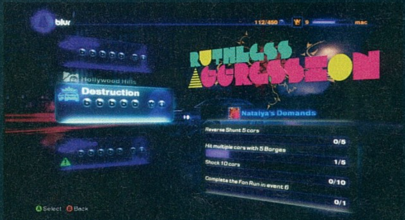


Autótuningra természetesen nincs lehetőség: de modok beszerelésével lehet fejleszteni a kocsikat.





(lent) A Blurben kilenc versenysorozatra osztva kilenc nagy rivalist kell legyőznünk az egyes egységek végén. Ahhoz, hogy velük egyáltalán megmérközhessünk,l különböző feltételeknek kell megfelelnünk



célba" versenyek mellett küzdhetünk az idő ellen is, illetve van egy, kizárólag riválisaink szívatásáról szóló módozat is: addig mehetünk, addig tart az időnk, amíg elegendő borsot törünk a többiek orra alá. Mindez még úgy is elég szegényesnek tűnik, hogy a játékba beépítették az autóversenyekben mostanában igen divatos jutalmazó rendszert, azaz gyakorlatilag minden kicsit is figyelembe vehető perfomanszunkat értékeli és számon tartja a program. Az elözésektől kezdve a támadások hárításán át a farolások hosszáig mindent számol a játék, és bizonyos mennyiségek elérése után jutalmaz is bennünket. A Gotham Racingekhez hasonlóan általános, elért helyezéstől független teljesítményünket is értékeli a program, csak most Kudos helyett rajongókat gyűjthetünk, jórészt az ellenfelek minél látványosabb megleckéztetése útján. A rajongói szám növekedése által szintet is léphetünk, a huszonöt fokozat mindegyikének elérése pedig valamilyen extrával kecsegtet. Nem feltétlenül új autókra és játékmódokra kell gondolnunk, hanem a játékmenetet konkrétan segítő apró extrákra is, úgymint például az alapból nitrózási lehetőséggel indulás, vagy a célzást segítő halvány lézerfény.

Van pár remek pillanata, de a három hosszú esztendő fejlesztés, vagy a PGR-múlt abszolút nem látszik rajta

(alul) Megdöbbentő, de igaz: osztott képernyőben kicsit gyorsabb a képfrissítés, mint egyedül játszva.











Szintén a változatosságot próbálja növelni, hogy sokszor speciális céloknak (is) meg kell felelnünk egyes versenyeken. Hajtsunk bele, lökjük fel ellenfeleinket nitrózás használata közben, tartsuk sebességünket egy bizonyos határ felett egy egész körön át, vagy hárítsunk el bizonyos mennyiségű támadó manővert.

A játék hangulata egyébként powerupok ide vagy oda leginkább talán az undergroundos korszakbeli NFS-ekre emlékeztet – a menük elrendezése, a hangulatos elektro aláfestés, de még az előrehaladási rendszer is a jó öreg klasszikusokat idézi. A hetven kihívás elsőre nem tűnik olyan soknak, ám a Blur igen komoly nehézségi szintje biztosítja, hogy ne tudjunk csak úgy gyorsan végigszáguldani az egyjátékos módon sem. A tizenkilenc riválís mind tökéletesen ismeri a pályákat és agresszívan használja a powerupokat, néha még csalnak is, így még a normál fokozat is komoly nehézségeket hordoz magában. A kihívásokat tetézi, hogy a túláradó szociális funkciók között (minden, de minden eseményt, diadalt, győzelmet azonnal megoszthatunk Twitteren, Facebookon vagy épp XBL/PSN-üzenetben) helyet kapott egy baráti versengés menü is: minden verseny után kihívást intézhetünk barátainkhoz, hogy az adott időt, vagy rajongószámot vagy bármely más eredményünket nem tudják felülmúlni. Néhány Blur-rajongó pajtással gyakorlatilag végtelen a feladatok száma.

Az online többjátékos módot én kicsit túl kaotikusnak éreztem: a single játékmódok köszönnek vissza némi kibővítéssel, ám szerintem multiban egyszerűen túl sok a húsz egymást folyamatosan püfölő autó egyszerre a pályán – ráadásul online funkciók terén is elmarad a játék a PGR4-től.

FÉL/GŐZZEL?

Összességében a Blur egy korrekt autóverseny lett, melyből azonban hiányzik a Bizarre-tól megszokott elsöprő hangulat és profizmus. Mintha valahol kiveszett volna a csapatból a lelkesedés. Reméljük következő „projectjükkel" visszatérnek a jól megszokott nyomvonalukba. ■

576 értékelés

1080p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Alapvetően nem rossz ötlet egy „felnőtt kartjáték" megalkotása, de ebben a formában kicsit túl kevés lett. Persze ha a káosszal és összevisszasággal teli versenyeket kedveled, nagyon rá is kattanhatsz.

greg5 **7.0**



Clash of the Titans





ALAPOZÓ Ördögűzés helyett istenkáromlás és istengyilkolás. Felvonulnak az istenek ellen a halandó emberek, kaszával, fakanállal és pár méretesebb pallossal, mélyen Kratos árnyékában.

Ha Istennel szállsz szembe, akkor jó, ha vagy Cthulhu, vagy az ördög vagy. Ha Istenekkel... akkor előtte térj be egy fogadóirodába, fütyülj az oddsokra és tegyél mindent a másik félre. Kivéve, ha kigyúrt, nagyon mérges spártai, esetleg eltitkolt félisten vagy. Kratos háromszor tarolt, Perszeusz viszont csak most fog. De nekem új hősöm van – úgy hívják Bubo. Aranyló, fémes teste van, merthogy gép, méghozzá robot. Ő a Clash of The Titans eltitkolt főhőse.

Bubo persze nem egymaga nyomja le az Isteneket, de azért nagy szerepe van benne. Ő gondoskodik a mentésről, ő tölti be színnel és fénnyel a sötét, koszos és barátságtalan világot. Azt, ahol úton-útfélén a semmiből előtűnő szörnyek lakoznak, ahol egy faluban maximum négyen laknak, ráadásul ők sem csinálnak egész nap semmit, csak meredten bámulják a tengerpart egyetlen sirályát, esetleg nyakcsigolyatöréssel küszködve imitálják a sűrített levegős maszturbációs robotokat. Már ha léteznek – izgalmas, kiderítésre váró téma. Talán izgalmasabb a Clash of the Titansnál is.

Ugyan már: ki gondolta, hogy jól fog elsülni a God of War 3 – vagy akár az első rész – után egy negyedannyi tehetséggel, elszántsággal kipréselt klón? Na ugye – istenek ide vagy oda, a Delphoi jósdának sem kellett ehhez nagyüzemben dolgoznia.

Ahogy a Game Republicnak sem, hisz a Clash of the Titans tulajdonképpen egy diszkrét Genji-mod, hatalmas rák nélkül, ám annál több egyéb furcsa lénnyel. Csontvázakkal, zombikkal, hidrával, krákkal és mindennel, amit csak a görög-mitológia megihletett – a közös jellemzőjük az, hogy nem hagynak hátra földi maradványt, nem válnak porrá, egyszerűen csak eltűnnek. A nagy, kidolgozatlan és érinthetetlen világpanoptikumban, ami a szótári statikusság jelenkori és jövőbeni definíciója – mitikus világ ez, amit valaki apró, kidolgozatlan és mindenféle fantáziát mellékelő csövekre vágott, nyílván hogy kicipelje a MÉH-elosztóba.



A fegyverek mérete figyelemre méltó, de e tekintetben sem rekorder: a 3D Dot Game Heroes hószméteres pallosokkal büszkélkedhet...

adatlap

kiadó **namco bandai**
fejlesztő **game republic**
platform **ps3, x360**
megjelenés **máj. 27.**
multiplayer **nincs**

Az viszont zárva volt, úgyhogy a cső maradt, fém helyett kőből-sziklából és mocsokból építkezve, GPS és térkép nélkül. Mert alibi-térkép ugyan van, de azon semmi, szó szerint semmi sincs a falakon kívül, úgyhogy ember legyen a talpán, aki tudja, épp merre kellene menni. Nem mintha nehézséget okozna a maximum két alternatíva, vagy maga a feladat. Vigyázat, spoiler: meg kell ölnöd mindenkit és nyersz!

Tökéletesen felesleges filmfeldolgozás – ráadásul érthetetlenül ótvar minőségben. Nem kellett volna...

Ezzel talán nem sikerült lerombolni a játékélményt – megteszi ezt a CotT maga, gyakorlatilag bármikor. Akkor, mikor átvezető címén gyakorlatilag animálatlan karakterek elböfögik a maguk mondandóját, ajakszinkron nélkül, pár másodperces késésekkel, legalább akkora átéléssel, mint ahogy egy részeg víziló tüsszögne a Szahara közepén. Vagy akkor, mikor a harcra kerül a sor, az ellenfelek végeláthatatlan, újratermelődő sorával, nyolcvanfajta (amúgy szinte teljesen haszontalan) fegyverrel, feleslegesen túlbonyolított fejlődéssel ide vagy oda.

A Clash of the Titans az izgalmak játéka: fenemód jó várni azt, hogy lesz-e még rosszabb. És ha lehet, akkor hogyan – olyan sok a lehetőség, olyan nagy a fantázia. Meghálálja: vérrel, verítékkel és feledhetetlen órákkal; elvégre a téboly maradandó. ■

576 értékelés

720p, dd 5.1

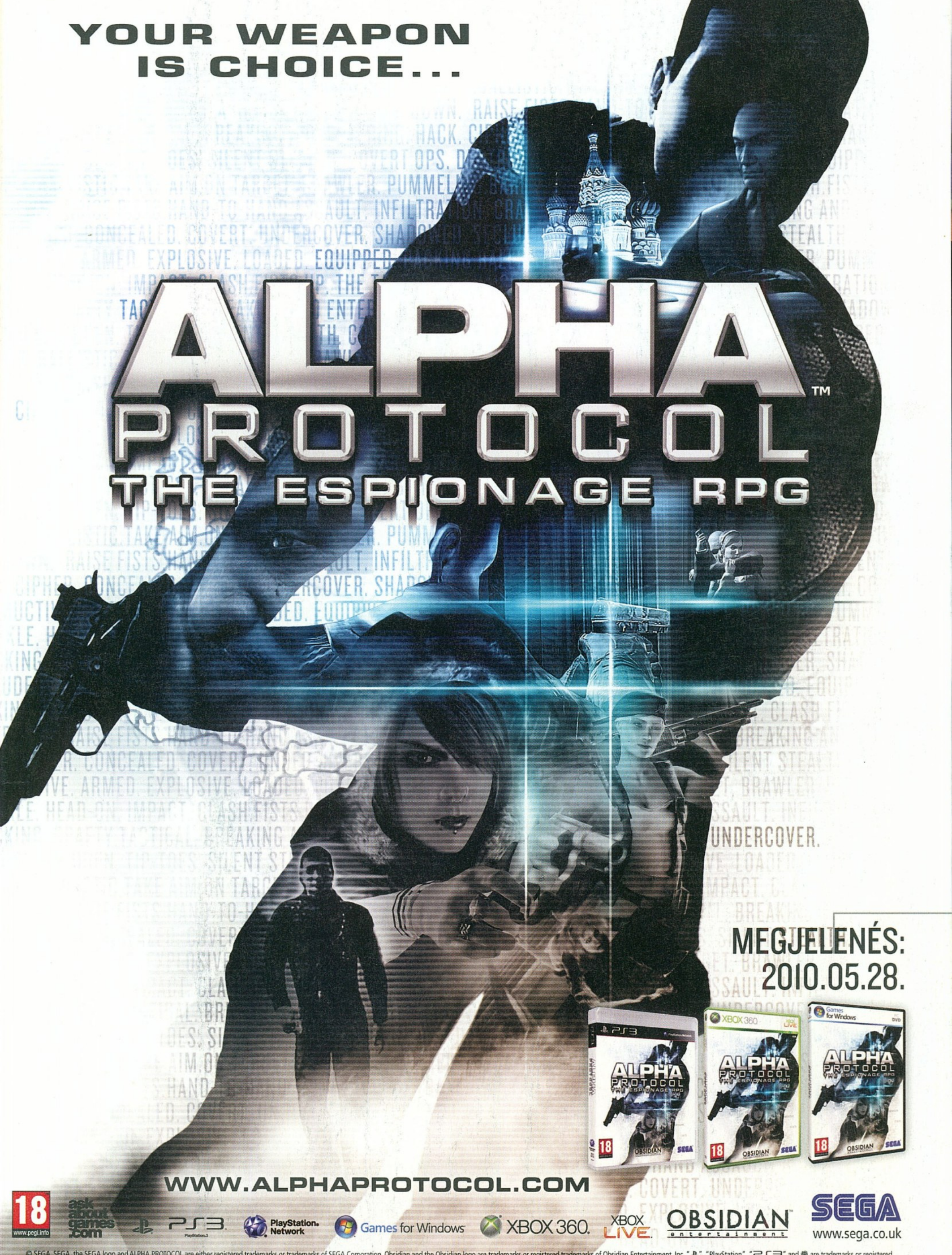
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Clash of The Titans majdnem olyan, mint a régmúlt idők focija: csak az emlékekben jó, de ez még ott is csak alig-alig. A hack'n slash antitézise: így ne csináljunk játékot a stílusban.

w **3.0**





YOUR WEAPON
IS CHOICE...
ALPHA™
PROTOCOL
THE ESPIONAGE RPG
MEGJELENÉS:
2010.05.28.
WWW.ALPHAPROTOCOL.COM
18
www.pegi.info
ask about games .com
PS3
PlayStation. Network
Games for Windows
XBOX 360.
XBOX LIVE.
OBSIDIAN
entertainment
SEGA
www.sega.co.uk



ALAPOZÓ Peach hercegnőt megint elrabolta Bowser és egyre terebélyesedő kompániája. Mariónak most pár haverral és egy ismerősen festő űrhajóval az egész galaxist át kell kutatnia a vészt szupermágnesként vonzó barátnőjéért.



Két év! Ennyi idő kellett a Nintendo tokiói szupercsapatának, hogy a szaksajtóban maximum pontok környékén értékelt Super Mario Galaxynak elkészítsék a folytatását. A küldetés majdnem lehetetlen volt: meg kellett álmodni, és felül kellett múlni egy gyakorlatilag tökéletes platformjátékot. Miyamoto, Koizumi és csapatuk azonban be merte vállalni a lehetetlent. Alkottak, kreatív ötleteket gyűjtöttek, majd mindezt a Wii technológiai korlátaival összeegyeztetve addig gyúrták, amíg elkészítették minden idők messze legjobb platformjátékát. Sőt, meg merem kockáztatni, hogy a Super Mario Galaxy 2 személyében megszületett minden idők egyik legjobb játéka, egy örökös klasszikus, egy évtizedek múlva is visszaidézett csoda!

RÉGI MESE, ÚJ KALANDOK

A Super Mario Galaxy 2 első ránézésre nem sokban változott. Peach-et elrabolják, Mario felkerekedik, Yoshi a nyelvét nyújtogatja, Bowser hörög. Amióta a világ a világ ez így is volt és minden bizonnyal így is lesz. A Mario-játékok sosem a történetmesélésre, hanem a kreativitásra fektették a hangsúlyt, megmutatva ezzel a piac összes szereplőjének, hogy a technológiai lehetőségek kiaknázása nem feltétlenül a képi világ tökéletesítésében rejlik. Mindezek fényében azt gondolhatnánk, hogy a Galaxy „csak" jó, de nem szép. Erről azonban szó sincs a játék talán a legjobban kinéző Wii-s játék, számtalan grafikai és animációs bravúrral, zseniális ellenfelekkel és rajzokkal. Egy tökéletes világ mesés megvalósítása. Döbbenetes, zseniális és lenyűgöző.

adatlap

kiadó **nintendo**
fejlesztő **nintendo ead**
platform **wii**
megjelenés **jún. 11.**
multiplayer **2**

Persze mindezek csak üres szavaknak tűnhetnek, ezért megpróbálom tényekkel alátámasztani mindazt, amiről eddig írtam. Nehéz lesz, hiszen Mario legújabb kalandjának minden egyes pillanata egy visongásra késztető élmény, amit egyrészt nehéz szavakba önteni másrészt elképesztő a nyomás mivel egy-egy elképesztő pillanat kifelejtése lelkiismeretfurdalással tölti el e sorok íróit. A legegyszerűbb az lenne, ha egy két mondatban összefoglalnám mondandómat, majd zárszóként csak annyit írnék, menj, és vedd meg, életed legjobb befektetése lesz… nincs Wii-d? Vegyél azt is már csak ezért a játékért megéri.

Az élet azonban nem ilyen egyszerű. Ezért nekikezdek, megpróbálom elmesélni mindazt, amit a tesztelés alatt éreztem, mindent amit-e játék adott, és aminek köszönhetően ezután más szemmel fogok nézni minden tesztelésre, kipróbálásra váró játékra.

NINCS LEHETETLEN

A Super Mario Galaxy 2 rendkívül ötletes játék, és bár nehéz párhuzamot vonni más stílusok jeles képviselőivel egy dolgon azért érdemes elgondolkodni. Hogy lehet az, hogy több processzorral rendelkező masinákon futó programok képtelenek ilyen élmény szolgáltatására? Miért van az, hogy egyes stílusok a töméntelen erőforrások ellenére képtelenek újat hozni? Imádom a Halo-sorozatot, zseniális a kooperatív élménye, döbbenetes a mesterséges intelligencia, amit felmutat, formabontóan új ötletekkel, igazán egyedi megvalósításokkal azonban az első rész megjelenése óta nem szolgált. Eddig mindez elégnek tűnt. Ámulatba estem az elképesztő nagy











terektől, a megannyi ellenfelet mozgató motortól és a küzdős harcoktól, eszembe sem jutott, hogy mindez csupán épphogy elégséges feltétele lenne egy legenda folytatásának. A Galaxy 2 óta azonban tudom, hogy mindez bár megfelelő ahhoz, hogy jól elszórakozzunk, hogy örömmel nyugtázzuk, hogy a Bungie megint megcsinálta (a fenti példában a Halót bármelyik remek sorozatra kicserélhetnénk ízléstől függően), ám ahhoz, hogy igazán elégedettek legyünk, hogy azt merjük mondani, hogy egy új klasszikusról van szó mindez kevés. Az ok egyszerű, a Mario Galaxy 2 tökéletessége új mércét állít, új követelményeket támaszt és bár sokaknál üzenete minden bizonnyal süket fülekre talál, a világba üvölti, hogy a játékok minőségi korlátait nem csupán a nagyfelbontású textúrák és a gigahertz-ek határozzák meg. Igen Tyler tudom, hogy te is ezt szajkózod és sokszor vitatkoztunk már, de végre született egy játék, amiben minden a helyén van, és nem azzal kell érvelni, hogy „de a harcrendszer annyira jó, hogy az minden más hibát elfelejtet". Itt nincs hiba, amit el kellene felejtetni.

Minden idők legjobb játéka? Talán. Minden idők messze legkreatívabb játéka? Kétség nélkül!

Mario világa, noha minden, csak nem hihető, szinte kirobban az életenergiától, a változatosságtól – nem csak régi vágyainkat teljesíti, de azokat is, amelyekről nem is volt tudomásunk. Mindent kidolgoztak, minden illeszkedik a játék általános koncepciójába – ami paradox módon az eklektika. A Galaxy 2-vel a monotonitás megszűnt létezni. A zseniális nyitójelenetben egy könyvet lapozgatunk, melynek történetét a klasszikus Mario Worldök mintájára 2D-s nézetben mi magunk írjuk, aztán elérkezünk a kastélyhoz, ahonnan Peachet újra elrabolják. A 2D térbelivé válik, a világ megnyílik.



Mario, az űrhajó

A SMG2-főhadiszállása egy Mario fejét megformáló űrhajó, amelylyel közlekedünk a bolygók között. Egyrészt fedélzetére kerülnek az utunk során megismert karakterek, megjelennek a power upok, amiknek egy része ki is próbálható, sőt, sokszor eljuthatunk vele olyan helyekre ahol Mariot tápolhatjuk is. Használhatjuk Yoshit, a gombafutártól átvehetjük leveleinket, elteleportálhatunk a hajó körül keringő kisbolygókra, és kockázhatunk is bónuszokért.

Ezután bolygóról bolygóra repülve, rengeteg stílust vegyítve juthatunk el a végkifejletig. Hol 2D-s platformjátékkal lesz dolgunk, hol eszeveszett száguldásban veszünk részt, néha korcsolyázunk, úszunk, repülünk, fúrunk, rugóként ugrunk, tüzet hányunk, kötömbként görgünk. Mindez csak ízelítő, egy-egy apró, de remek elem; a káosz olyan tengere, melyből egy koherens, minden elemében profin kivitelezett platformjáték kerekedett.

AHÁNY HÁZ, ANNYI VILÁG

A Super Mario Galaxy 2 a különféle típusú bolygó felvonultatásával már bőven eleget tett volna a célnak. A Nintendo azonban nem érte be ennyivel. A most már lineárisan elénk táruló planéták ugyanis nem csak képi világukban, hanem játékmenetükben is teljességgel különböznek egymástól!

A havas pályán görgethető hógolyók egyre nagyobbak lesznek, amiket az útjukba kerülő lávafolyamra gurítva pillanatnyi hidat képeznek. A Puzzle névre keresztelt pályán körfűrészek szeletelik apróra az elénk táruló világot, aminek végén Mario seggre huppanásával egy igazi kirakóst kell megoldani. A 2D-s pályák nem csak azzal varázsolnak el bennünket, hogy szebbek, mint a nemrég megjelent Wii-s New Super Mario pályái, hanem ötletesebbek is. Egyik pillanatban 2D-ben rohanunk aztán a kamera vált 3D-be, de az se ritka, hogy egy kapcsolót átkapcsolva a gravitáció megváltozik, így ami eddig a fent volt, az lent lesz; Mario már nem a földön rohan hanem a plafonon, az eddig tüskés hátú ellenfél „felpottyanva" már sérülékennyé válik. Hihetetlen, de a gravitáció megváltozása után is minden működik. Sehol egy bug, egy hibásan elhelyezett platformelem, egy végleg elrontható pálya.













Ketten még nagyobb az élmény!

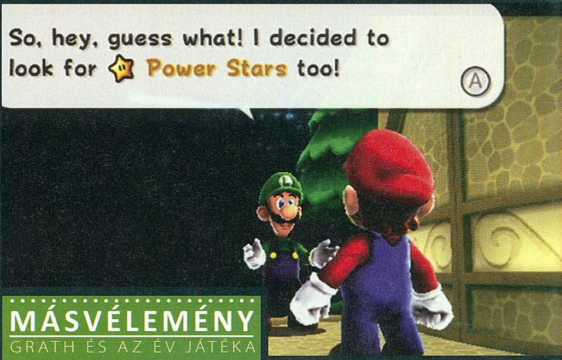
Az előző Super Mario Galaxyben is volt már kooperatív játékra lehetőség ami kb. abból állt, hogy társunk a kurzort mozgatva összegyűjthette az általunk hátrahagyott kristályokat. Az új részben azonban haverunk már bele tud avatkozni az eseményekbe is. Ha kedve tartja, rálőhet az ellenfelekre megkönnyítve az előrejutásunkat, de a nehezen elérhető kincseket is könnyedén összevadászhatja. Összességében ez a fajta kooperatív mód nem teljes értékű, arra azonban maximálisan megfelel, hogy a mellettünk ülő, egyik ámulatból a másikba eső barátunk ne csak bámulja a képernyőt, hanem részese is legyen az eseményeknek. Vannak játékok ahol ennyi éppen elég. A Super Mario Galaxy 2 pedig ilyen!

A perspektíva vált, és abban a pillanatban mintha már egy egészen új pályán szaladnánk előre! A vizes pályán megjelennek a szó szerint vizes blokkokból álló platformelemek, amikben úszni kell, majd kiugorva belőlük megkapaszkodni a szilárd elemeken és így tovább. Komolyan mondom, hogy annyi ötlet és apró felejthetetlen szikra található a játékban, hogy felsorolni is lehetetlen. A cikk megírásakor megfogadtam, hogy a Galaxy minden egyes részletét leírom, hogy a játékot mindenestül kivesézem. A sorok írása közben azonban rájöttem, hogy erre se hely, se idő nincs – nem beszélve arról, hogy ezzel megfosztanék mindenkit a felfedezés öröméről. A célom így már csak az, hogy átadjak egy hangulatot, hogy ösztönözzek mindenkit, aki valaha valamilyen kapcsolatba került a videojátékokkal, hogy semmiképpen se hagyja ki ezt a műremeket!

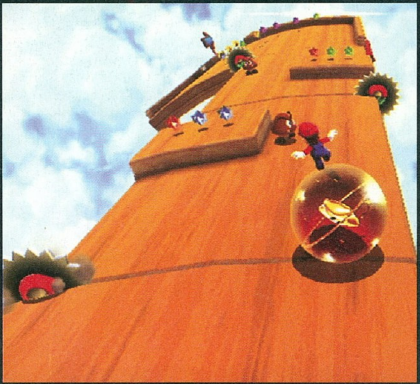
KÉPEK ÉS ALAKOK

A Super Mario Galaxy 2 gyönyörű. Éles, letisztult, egységes és bájos. A képi világhoz asszisztáló zenék és hangok ugyancsak példátlanul illenek az egészhez. A dallamok felcsendülésekor azonnal jókedve lesz annak, aki a tv előtt ül – főleg, amikor előkerül Yoshi, és a zene azonnal, de szinte észrevehetetlen átmenettel pörgősebbé válik; szinte öntudatlanul is futásra, rohanásra késztetve az embert.

Mindezekhez szorosan kapcsolódnak a játékba helyezett extra képességek. Hogy miért? Mert azokat használva az animációk, effektek és zenék megváltoznak, összeforrnak a figurával, sok esetben tisztelegnek és meghajolnak a legendás elődök előtt. Mario ismét tud méhecskeként repülni, rugóként pattogni, kővé változva nekirongyolni az ellenfeleknek, tüzet és jeget dobni. Mindezek mellett immáron jó barátságba került a felhőkkel és újra meglovagolhatja Yoshit is. A kis felhősapka után háromszor



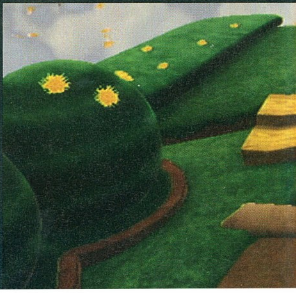
(jobbra) A játék végigjátszásával Luigis is megnyílik játszható karakternek. Furcsa mozgása miatt ez amolyan nehéz fokozatnak felel meg.

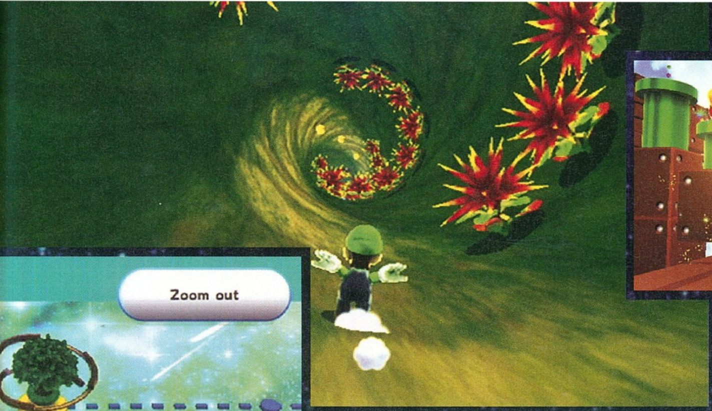


MÁSVÉLEMÉNY

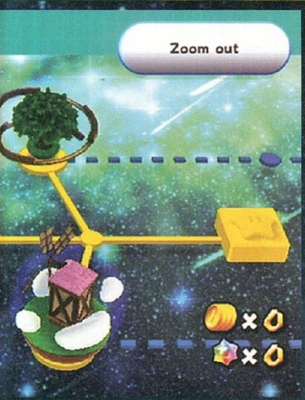
GRATH ÉS AZ ÉV JÁTÉKA

Minden játék készítői azon fáradoznak, hogy találjanak legalább két-három egyedi dolgot, valamit, amivel a játékhoz tudják kötni a játékost. Ha ez sikerül, azt ismételgetik, alakítgatják a játék végéig. A Galaxy 2 minden egyes pályája kínál valami ilyet: azt tökéletesített formában tálalja, majd továbbugrik a következő dologra. Időnk sincs mindent megemészteni, mindent a végsőkig kiélvezni – mert jön és jön és jön a következő fantasztikus ötlet, ellenfél, kombináció, világ, játékelem. Mintha a világ legjobb designereinek serege öntötte volna bele minden ötletét egy játékba – elképesztő!











teremthetünk platformelemként szolgáló felhőt, míg Yoshit meglovagolva bekaphatjuk az ellenfeleket, nyelvünkkel húzhatunk-vonhatunk dolgokat, és a bekebelezett zsákmányok kiköpése mellett nyelvünket Indiana Jones ostoraként használva megkapaszkodhatunk a kis virágokkal díszített elemeken. A számtalan speciális képesség totálisan feldobja a játékot és természetesen nagyban hozzájárul a változatossághoz, ami a kastélyok végén, illetve a bolygókon található főellenfelekben csúcsosodik ki. A legtöbb esetben a célszemélyre való ugrás a cél, ám, hogy miként, az mindig valami trükkös feladatot takar. Mindemellett vannak olyan pályák, ahol Mario fúróberendezésére lesz szükségünk a könyörtelen mészárláshoz. Az egyik legszuperebb ketyerével ugyanis keresztül tudjuk magunkat fúrni a bolygókon, sőt, van, amikor a 2D-s pályákon kell logikai feladatokat megoldani ezzel.



Nem csak a fontos dolgokkal foglalkoztak, de minden kis lényről, távoli tereptárgyról ordít az odafigyelés

A legnagyobb móka azonban az, amikor a főellenfeleket kell alulról megfúrnunk a végső győzelemhez.

Minden pálya néhány teljesen új játékelem tökéletes feltűnését hozza, hogy aztán jöhessen a következő!

A TÖKÉLETESSÉG DIADALA

Igen a Super Mario Galaxy 2 tökéletes. A neten olvastam egy cikket, aminek a konklúziójaként megállapították, hogy nem hoz más stílusokból vett elemeket a műfajba, mégis olyan szinten tökéletesíti a már meglévő és használt elemeket, hogy a kategória összes eddigi játékát elértékteleníti. Ez a megállapítás igaz, ám egy kis helyreigazítást igényel. A platformjátékok kategóriájának megszületett legújabb és minden bizonnyal hosszú évekig megdönthetetlen királya. Az eszméletlen mennyiségű új ötlet, a remek kamerakezelés és az a kreativitás, amit sikerült Miyamotoéknak bepréselni a játékba azonban nem csak a kategória, hanem az egész játékipar összes eddigi játékára hatást kell, hogy gyakoroljon. Ettől a pillanattól kezdve az összes grafikusnak, designernek, pályatervezőnek és zenésznek arra kell törekednie, hogy a saját műfajukon belül elkészítsék a maguk Super Mario Galaxy-jét. Ha ez sikerül nekik, vagy legalább csak megpróbálják, én egész életemben boldog leszek.

Egy új etalon születése mindig örvendetes feladat, kiváltképp akkor, ha egyik kedvenc videojáték-hősünk főszereplésével forrnak így egybe a dolgok. A Super Mario Galaxy 2 mindezek tükrében egy kihagyhatatlan darab, igazi csemege, amiről azoknak sem szabad lemaradniuk, akik valamiért ódzkodnak a Nintendo mozgásérzékelős kontrollerétől, vagy magától a konzoltól. Az új Mario ugyanis minden igényt kielégítve válhat mindannyiunk kedvencévé, legyünk akár a stratégiai játékok megszállottjai vagy éppen szerepjáték-őrültek.

Grath-tól pedig itt nyilvánosság előtt kérek elnézést a kis csúszásért és azért, mert minden bizonnyal nem ilyen írást várt, hanem egy tényektől hemzsegő, informatív cikket. Pár hét múlva be fogja látni, hogy egyrészt erről a játékról nem lehet és talán nem is érdemes mindent leírni. Ezt a játékot játszani és élvezni kell akár 40-50 órán keresztül, mivel a 120 megtalálásra váró csillag (aztán a megnyíló újabbak) összegyűjtése eszméletlen nehéz feladat! Nehéz, de felejthetetlen – megyek is vissza minden idők legjobb galaxisába!

576 értékelés

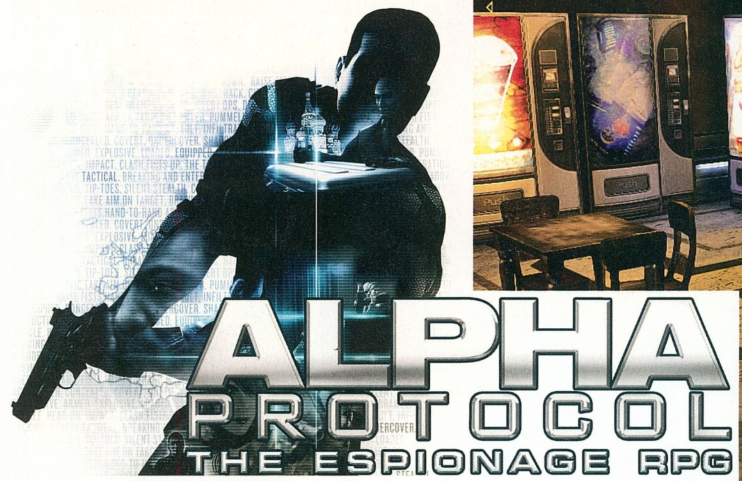
480p, dts 2

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Leírom még egyszer, hátha nem volt egyértelmű: a SMG2 minden idők legváltozatosabb, legkreatívabb játéka. Magaddal csellózol ki, ha valami előítélet miatt kihagyod!

sasa **10**





ALAPOZÓ Kémlecke kezdőknek, a régmúlt idők tankönyvéből. Az Alpa Protocol döntéseket, szövevényes történetet, emlékezetes karaktereket, akció-szerepjátékot ígér. Olyan, mint a rossz barátnő: bemondja az all-int, de harminchat srác előtt térdel le.

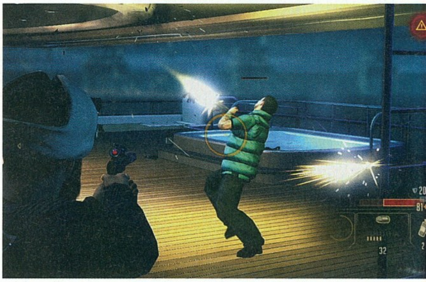
Ha pár év múlva valaki megírja a nagy visszatekintést, megkezdi a „milyen volt az előző generáció" fejezetet, akkor gyanúsan egy sorral fog nyitni: nehéz szülés. Nehezen, nagyon döcögősen indult maga a váltás. Késett a Wii, késett a PS3, fél-egy év után sorozatban adta meg magát az első széria Xbox 360. Nagyon nehezen jöttek a játékok – sokat késett a Final Fantasy XIII, még mindig sokat késik a Gran Turismo 5, három platformot is megjárt a Too Human, legalább kettőt a Kameo, öt év alatt újragondolta magát az Alan Wake. Az Alpha Protocol pedig... nem készült el. Mert bár ráhúzott pár évet a tervezett időpontra, szétdemózta a világot, kiállításokon brillírozott, trailerekben ígért és május 28-án fizikai formában is megjelent, de el sosem készült. Vagyis: újabb Obsidian-játék a piacon.

NYERS HÚS

Az Alpha Protocol magát kémes szerepjátéknak aposztrofálja. Bevallottan és szándékoltan Mass Effect-klón, távoli sci-fi környezet helyett a közeljövő realitásában, a 24 hangvételével, a Mass Effect narrációjával, a modern külső nézetes akciójátékok kockadobálós-sokstatisztikás harcrendszerével. Ez hellyel-közzel megállja a helyét, az Alpha Protocol tényleg sok hasonlóságot tud felmutatni a mindig is nagy példaképnek tartott BioWare-szériával, de az Obsidian számára az AP nagyon új. Mert bár az ötlet nem teljesen eredeti, minden más igen, házon belül készülő, saját újításokat és stílust felmutató tétova próbálkozás egy relatíve ismeretlen terepen. Gondokkal. Nagy és sok gonddal, amit a legegyszerűbben tételesen felsorolva lehet bemutatni. Merthogy az Alpha Protocol a hiányok játéka.

Bumm: így kezdődik. Bumm, süvölti a rakéta, ami kecsesen száguld bele a Közel-Keleten egy utasszállító gépbe. Bumm, tűnik el százak élete, bumm, amilyen sebességgel az Alpha Protocol ügynökség a régióba száguld, hogy a rakéta csóváját jól nevelt ölebként hajkurássza végig a világon. Illetve ők nem, csak Mike Thornton, az újonc ügynök, aki már az első missziója során belekeveredik egy az ügynökség mélyéig nyúló összeesküvésbe, életbe lép az alfa protokoll (igen, úgy hívják, ahogy az ügynökséget is – logikus), Thornton pedig szabadúszóként járja be a világot, hogy eljátssza a világmegmentő jófiút.

Thornton. Mr. Thornton. Mike. A laza srác. Az Alpha Protocolnak nincs főhőse, illetve van, csak ő sem tudja, hogy hogyan közelítsen hozzá. Kemény, vérbeli patriótaként: ő lenne Jack Bauer? Elhivatott, de ide-oda sodródó keményfiúként: ő lenne Jason Bourne? Sármos, minden mozgó vagy nem mozgó élőlényt megdugó macsóként: ő lenne a modern James Bond? Ezt (elvileg) te döntöd el, mert az Alpha Protocol azt állítja magáról, hogy a döntések játéka. Te döntöd el, hogy Mike hogy viselkedik, milyen válaszokat ad, kikkel lép szövetségre, kik lesznek az ellenségei, sőt, kit hagy életben. Aminek (megint csak: elvileg) hosszútávú következményei lehetnek – egy-egy misszióban nem attól vagy nem akkora segítséget kapsz, mintha más adna támogatást a rádión.



adatlap

kiadó **sega**
fejlesztő **obsidian games**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **máj. 28.**
multiplayer **nincs**

A MENEKÜLŐ EMBER

Az első, amit megtanulsz nem az irányítás lesz. Nem az, hogy milyen fegyvereid vannak, hogy milyen gadgeteket cipelhetsz magaddal. Az első dolog, amit megtanulsz az az, hogy itt minden csak illúzió. Nem létezik a többdimenzionális, sokrétű és koherens történet, nincs karizmatikus, szerethető és átélhető karakterű főhős, nincsenek érdemleges társak és ellenségek, nincs elgondolkodtató vagy élvezetet nyújtó küldetés, nincs semmi, amit a kilencvenes évek végének játékai ne tudtak volna – sokszor igencsak jobban.

A pisztoly képességet felfejlesztve minden fedezék mögül legyőzhetetlenek leszünk

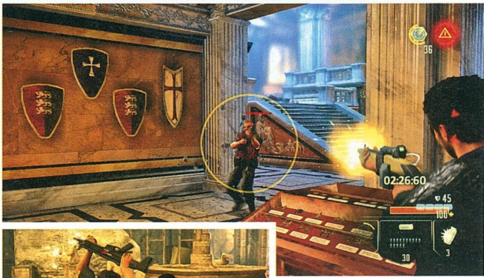








Az Alpha Protocol talán legizgalmasabb része a fegyverek és a páncél módosítása. A drága pénzért vett kiegészítőkkel bővíthető a tár, csökkenthető a visszarúgás, feltornászható a sebzés, pajzs esetében pedig növelhető a lopakodás mértéke. A menü kicsit kusza, de lehetőségből sok van!





Az elképesztő méretű célkeresztek a virtuális kockadobást hivatottak jelezni – a körön belül bárhová becsapódhat a golyónk...

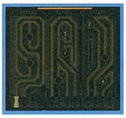
Van helyette három helyszín: Taiwan, Oroszország, Olaszország. Illetve az sincs, Róma annyiban Róma, hogy minden szürkésbarna, Moszkva attól Moszkva, hogy az épületek körül van hó, Taiwanban meg sok az ázsiai. Az Alpha Protocolnak nincs egyénisége és nincs személyisége, nem volt se designere, se pályatervezője. A missziók egy A-ból B-be hosszanti irányba mutató, alig kanyargós csőben zajlanak, sajtpapírra festett és ötszörös méretre húzott hátterek előtt, silány, random mennyiségű és minőségű interakciónak teret engedő átkötő üresjáratokkal és az elmúlt évek leggyengébb akciórészeivel.

Az Alpha Protocol nem diszkréten, hanem hatalmas puffanással esik két szék közé. Szerepjátéknak túlságosan gyenge – perkekből, skillekből van ugyan egy tonna, de kilencven százalékuk használhatatlan. Akciójátéknak botrányosan rossz. Minden fegyvernek – még a legmagasabb képzettségi szint mellett is – akkora a szórása, hogy 6-8 másodperces nyugodt mantrázás kell, mire sikerül valakit tényleg leteríteni. A fedezékrendszer használhatatlan, nehéz bármihez is odatapadni, még nehezebb onnan tovább araszolni. Lopakodni nem lehet: nincsenek sötét és világos területek, nem kilőhetők a fényforrások, a gadgeteket előhalászni lassú és nehézkes, ráadásul haszontalan. Merthogy nincs mesterséges intelligencia, random kockadobálás (no meg a sunyítás képességünk) adja meg azt, hogy sikerül-e észrevétlenül settenkedni. Általában nem, akkor pedig mindenki, még a túlsó városban tartózkodók is tudni fogják, hogy Mike hol van. Mike előző életében a Vasember címszerepére pályázott: ő Mágnes Miska, az ember, aki úgy vonzza a terroristákat, mint a világ legnagyobb mágnese – 10-ből 9 alkalommal mindenki gepárdokat megszégyenítő sebességgel sprintel a húszcentis intimszférájába, anélkül, hogy tüzelne. Ütni akarnak, pofozkodni és rúgni, akár a saját életük árán is. Az Alpha Protocol annyira kémes-szerepjáték, amennyire egy tál tömeggyártott puding a kulináris mágia csúcsa. Nyomokban ezt-azt tud, de azt is rosszul, megkésve, bűzölögve.

MÁSVÉLEMÉNY

GRATH HARCA

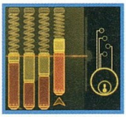
Ennyire félkész játékot már rég nem láttam: tízcentis célkeresztek, ostoba ellenfelek, minden képzeletet alulmúlóan rossz főellenfelek, változatosságtól mentes küldetések, bugok, no és persze technikai bakik mindenütt. Igaz, ezek alatt egy remek kapcsolatrendszer dolgozik, de minek, ha a karakterek laposak, a sztoriban egy darab fordulat van, és még a főhőst is betonba fojtanám, annyira ellenszenves! Hatalmas, kihagyott ziccer; az alapanyagból a BioWare egy felejthetetlen játékot rakott volna össze.



HACKELÉS A Füles-magazin gyermekoldalait idézi: a számok által jelölt nyomtatott áramköröket kell sorrendben aktiválni.



KÓDTÖRÉS Két fixen álló kódsort kell megtalálnod egy amúgy folyamatosan mozgó számokat tartalmazó táblán.



ZÁRNYITÁS Három-öt zárnyelvet kell a helyére pöccintened – ha elrontod, jön a riadó. Még egy sima lakatnál is!

Az Alpha Protocol ronda. Sőt, egyenesen pofátlanul nem tud semmit, például azt, hogy mi az az animáció. Thornton annyira kecsesen lopakodik, mint egy hasmenési ingerrel küzdő, sterilizált, reumás gorilla, amelyik épp a legközelebbi illemhely és a legközelebbi banán közti leggyorsabb utat keresi.

Izgalmas, érdekes, szövevényes, pár óra kínlódás után magába szippant, a hibáin túl lehet jutni, elősejlik a disznók közé vetett gyöngy ígérete? Lehet, akkor, ha valaki tíz éves kihagyás után úl le ismét játszani. Tegye, szíve joga – de készüljön fel arra, hogy ha disznók közé veti magát, akkor nyakig mocskos lesz. Még ha menet közben meg is dug egy-két nőt. ■

576 **értékelés**

dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Alpha Protocol az első kémes-szerepjáték az elmúlt években, de ahogy maga a téma, úgy ő maga is leragadt a kilencvenes években. Nem paródiának indult, de csak annak élvezhető.

W **5.0**



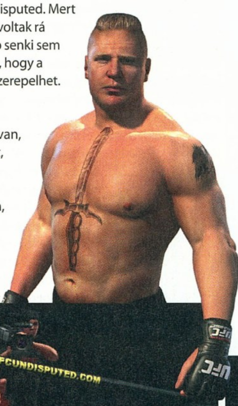
UFC UNDISPUTED 2010

ALAPOZÓ Izmos férfiak ketrecben püfölik egymást. 2010-ben is visszatér az UFC, hogy a régi szabályrendszerrel, de nagyon sok más újdonsággal verje végig a mezőnyt. Ölni nem lehet, szinte minden más viszont megengedett!

Te tényleg azt akarod, hogy megüsselek?
- Gyerünk, tedd meg ezt nekem.
- De miért?
- Mit tudom én, hogy miért; nem tudom. Sose bunyóztam. Te?
- Én se, de jó is, hogy nem kellett.
- Dehogy jó. Mit tud az életről, aki sose bunyózott? Sebhely nélkül haljak meg? Na, üss meg, mielőtt meggondolom magam.

Valahogy így kezdődhetett az, amit manapság UFC-nek hívnak – és amiről most nem lesz szó. Nem írunk kacifántos, tényekkel, számadatokkal teli áttekintést, nem soroljuk fel a liga sztárjait, nem teszünk úgy, minta évek óta UFC-t néznénk, mintha az lenne a kedvenc sportágunk, mintha azon kevesek egyike lennénk, akik aktívan követik a sportágat. Nem tesszük, mert hazudnánk: az UFC annyira ismert itthon mint... mint amennyire mondjuk az amerikai baseball liga. Igaz, annak nagyobb a hagyománya, ott nem elvárás, hogy pépesre verje bárki is a másik arcát, ráadásul a pálya is nagyobb egy ketrecnél. Vitát arról nem nyitunk, hogy a baseball vagy az UFC-e a jobb (persze, hogy a baseball!), azon viszont elmélázhatunk, hogy miért is lett akkora siker a UFC 2009 Undisputed. Mert az volt, négymilliónál is többen voltak rá kíváncsiak, amire aztán végképp senki sem számított – arra meg pláne nem, hogy a UFC 2010 még annál is jobban szerepelhet.

adatlap
- kiadó **thq**
- fejlesztő **yuke's**
- platform **ps3, x360**
- megjelenés **máj. 25.**
- multiplayer **2**



KETRECHARC

Erre pedig minden esélye megvan, mert az UFC 2010 jó. Nem kicsit, hanem nagyon, beáll abba a sorba, ami az elmúlt pár évben lett népszerű. A fejlődés sorába, az évenkénti sportjátékok kategóriában, ahol fordult a kocka és nem a pusztán számokkal alátámasztható tartalom („még öt stadion! még tíz játékos! még száz mozdulat!"), hanem a minőség lett az első – még ha vannak is olyan határok és akadályok, amin túllépni fizikai képtelenség. Az UFC viszont friss sorozat, 2007-ben kezdte a pályafutását, ez mindössze a második próbálkozása – és már most hatalmasat üt.

Első blikkre sok minden nem változott, továbbra is izmos felsőtestű férfiak csépelik egymást, ütésekkel, rúgásokkal, fogásokkal és már-már megkérdőjelezhető töltetű egymáson fekvéssel. Az UFC az UFC, a szabályrendszer ugyanaz, a kínálat pedig ehhez igazodik – nem nyújt semmi újat. Illetve igen, csak a régi néven.

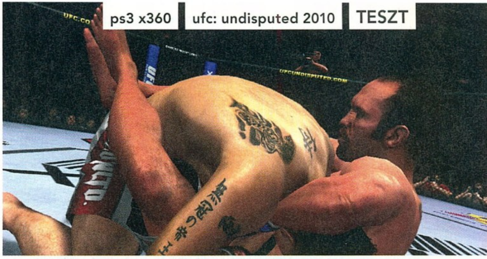
Úgy hívják karrier. A karriermód az, ami a munkanélküli, végtelen szabadidejű vagy végtelen türelmű sportjáték-rajongónak szól, annak, akit nem zavar azt, hogy az ideje nagy részét egyszerű menükben





■ **Az azonnali KO intézménye most is jelen van, ami csak akkor gond, ha egy online meccs 3. másodpercében kapjuk be.**







■ A saját karakter létrehozása minden hasonló próbálkozásnál összetettebb – igaz, a realizmus miatt igazán elvont fickót nem tudunk alkotni

tölti, statisztikák, számadatok, módosító tényezők és a várakozás közepette. A UFC ennek a krémje, lassú, döcögősen halad előre, cserébe viszont tényleg mindent tud, ráadásul gyorsabban és átláthatóbban, mint tavaly. A menürengeteg ugyan továbbra is megmaradt, de már nem kell órákat szöszölni a szponzorokkal, az emailekkel és mindennel, ami nem a „hadd verjem már ki a szart is a másikból" irány felé mutat. Ki lehet verni, kérem szépen, de nem mindegy, hogyan. A karrier zöme nem a tényleges meccsekből, hanem az azokra való felkészülésből áll. Az UFC ezt három szinten kezeli: ismeri a tréning intézményét, tisztában van az edzéssel és még a tanulókörutakat is szereti. Az első a kondíció fenntartására és növelésére épít: ha nincs minden képesség egy adott szinten, akkor a ketrecharcos tulajdonságai gyengülnek, vagyis a folyamatos kepesztés elkerülhetetlen. Az edzés ennél már egyszerűbb, a szokásos ütésváltás során tanulható meg új mozdulat, míg a tanulókörút ugyanez, csak kis körítéssel.

Miért is van ennek akkora jelentősége? Azért, mert a karrierben most már teljesen egyedi, saját harcos hozható létre. Általában minden sportjáték szeret egymásra licitálni a kusztomizációs lehetőségek kapcsán, de az UFC 2010 az, ami majdnem royal flush-t mutat. Ugyan a küllem nem befolyásolható olyan mértékben, mint egy Fight Night esetében, minden más viszont igen. És mikor minden másról van szó, akkor vegyünk bele MINDENT, ami csak a harcstílushoz köthető – túlzás nélkül állítható, hogy súlyos órákat lehet eltölteni csak itt, szöszölve a lehető legmegfelelőbb ütés- vagy rúgás-stílusokkal.

PS3-on kicsit több

Az UFC, bár igazi multiplatform játék, mégis azon nagyon kevés címek egyike, melyek egy adott gépen többet nyújtanak.

Ez jelen esetben a PS3, ahol nem a látvány, hanem a tartalom terén van eltérés. Mennyivel is tud többet? Három harccal, öt bónusz harccal a legendás küzdelmek módban, valamint néhány valós UFC-meccs HD minőségű verziójával.

HARCOSOK KLUBJA

És ez el is oszlatja azt a tévhitet, ami az UFC haszontalanságáról illetve egyszerűségéről szól. Az UFC nem egyszerű, sőt, pont

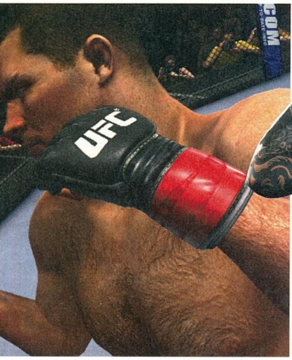
Ha szeretnéd megtudni, hogy a ketrecharc tényleg egy taktikus sportág-e, az UFC 2010 erre tökéletes!

a játékverzió az, ami igazán megmutatja, hogy milyen összetett és taktikus sportról is van szó. Mert bár igen, külsőleg nem látszódik semmi azon túl, hogy két érett ember szétveri egymást egy ketrecben – viszont nem mindegy, hogy mikor, hogyan, milyen mozdulattal, milyen fogással próbálkoznak. Az UFC Undisputed 2010 ennek megfelelően nehéz, a tanulóidőszak hosszú, ráadásul a szinte teljesen passzív, botrányosan felvezetett és az érdemi részekre gyakorlatilag ki sem térő tutorial sem segít.



Ha viszont sikerül belerázódni az ütésváltásba, az UFC fokozatosan tárja fel magát. Nem napok, hanem hetek és hónapok alatt. Újat találni benne mindig lehet, ráadásul van is hol, hiszen a karrier röpke 12 évet ölel fel, a szokásos játékmódok – bajnokság, torna – pedig garantálják, hogy sosem marad senki meccs nélkül. Persze online sem, az Undisputed 2010 viszont csak az első vásárlóknak nyújtja ezt az élményt: használt, másodkézből vásárolt példány esetében külön kell megvásárolni az online engedélyt, párezer magyar forintért. Hogy ez kinek és mennyire jó egy külön téma, hisz az UFC Undisputed 2010 elsősorban a karrierről szól, így a továbbra is sokszor lagos és hibáktól nem mentes multiplayer küzdelmek hiánya nem feltétlenül öngyilkosságra késztető probléma.

És talán az izzadó testektől sem fog megrökönyödni senki, hiszen pont ezt várja és meg is kapja. Egy év persze nem volt elég ahhoz, hogy drasztikusan szebb legyen az UFC és nem is lett. Szépnek továbbra is szép, a kimelegedett férfitesteken végigfolyó izzadtságcseppek talán még izgatóak is lehetnek, de a halottakat idéző arcmimika és a kissé felületesen kidolgozott ruhák, vagy a Schanz-gallért idéző nyakmozgású bírók azért eléggé kilógnak a sorból. Ez persze csak részletkérdés, amin fennakadni nem érdemes – elvégre ki akarná kihívni több mint félszáz gyilkoló gép haragját, mikor inkább laposra is verheti őket? ■



576 értékelés

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az UFC Undisputed 2010 drasztikusan nagyot nem változtat a tavalyi képleten, inkább csak helyrehozza annak a hibáit, de meghagy pár olyat, ami miatt nem feledhetetlen az élmény.

W **8.0**





Naruto Shippuden
Clash Of Ninja Revolution 3

ALAPOZÓ A millió, párhuzamosan futó Naruto-feldolgozások közül most épp egy kevésbé ünnepelt kap folytatást. Sajnos a világot most sem váltja meg…



A z alapanyag sikeressége megkívánja a folyamatos köztudatban tartást, a Naruto-vonatkozású játékok jelentős (ötvenhez közelítő) számát tekintve pedig egyértelművé válik; ezt a feladatot nem lehet egy kézben tartani. A licenc-feldolgozás joga ezúttal az Eighting/Raizinghez vándorolt, a kiválasztott célplatformmá pedig a Wii vált. Ebben nincs semmi meglepő: a narancssárga melegítős nindzsa otthonosan érzi magát a Nintendo-platformokon, a Tatsunoko vs. Capcom minősége pedig arról árulkodik, hogy a fejlesztők kellő magabiztossággal és tehetséggel képesek hozott anyagból dolgozni.

Ahogy a fenti crossover-játék felemlegetéséből sejthető, akciódús kalandjáték helyett ezúttal színtiszta pofozkodást kapunk, a forrásanyag pedig – a harmincötnél is több választható karakteren kívül – a sztorimód rövid átvezetőivel próbálja megidézni a rajzfilmek hangulatát. Ha ettől nem törünk ki káromkodásban, akkor a harc kiegyensúlyozatlansága biztos, hogy képes lesz ezt előidézni – szerencsére az extrák megnyitásához szükséges krediteket nem kizárólag innen lehet kiimádkozni, és a történet iránt érdeklődő játékosoknak is inkább a mellékelt olvasnivaló átböngészését javasolnánk. A hagyományos játékmódok azonban jóval barátságosabb képet festenek – az ugyanis nem annyira a Street Fighter, mint inkább a Super Smash Bros-széria felségterületére merészkedik.

A Nintendo bunyós anyagának említése nem véletlen: itt is lehetőségünk lesz szimultán négy játékost egymásnak ereszteni, ami a pofonegyszerű alapokra építkező harcrendszernek köszönhetően roppant szórakoztató (a harcrendszer a kitérésekre, a könnyű/nehéz támadások ütemezésére, valamint a gyors helyzetfelismerésre épít). A nuncsakut AZONNAL felejtsük el, és a verekedős játékokhoz nem igazán passzoló GameCube kontroller használatát sem javasolnánk (achtung: amíg ez utóbbi a gépbe van kötve, a Wii érzéketlen lesz a távirányító használatára!) – a legkézenfekvőbb irányítást az oldalirányban tartott wiimote garantálja. Ha ez megvan, szinte semmi nem állhat a szórakozás útjába – vagy mégis?

Nem csak a stílusban, de a Naruto-jogokkal szerelt hasonló jellegű játékok között is volt már sokkal jobb

adatlap
kiadó **tomy**
fejlesztő **eighting**
platform **wii**
megjelenés **ápr. 9.**
multiplayer **2-4**

Csak néhány apróság. A harcrendszer átgondoltságát nem érheti kifogás – legalábbis olyan szempontból nem, hogy noha túlzott mélységekkel nem kecsegtet, a meglévő lehetőségek remek kombinációknak adnak zöld utat. Olyan vérbeli adok-kapok-blokkolok-visszacsapok mókázásra számíthatunk, amely négyjátékos módban a képernyő túlsó oldalán kaotikus örvénylést, az innensőn önfeledt visítozást garantál. A technikai malőrök kissé aggasztóbbak: bár alapvetően társas élvezetekre kihegyezett játékról van szó, ha négyen játszunk, a Wii hardvere megváltásért könyörög, a szordínós képfrissítés pedig gáncsot vet a támadások folyékony, zökkenőmentes kivitelezésének. Még rosszabb a helyzet az online meccsek során, ahol csupán a véletlenszerű lefagyások akadályozzák meg, hogy az időnként játszhatatlanul akadozó meccsek miatt berúgjuk a tévé képernyőjét. Kár, roppant nagy kár, mert a Clash of Ninja Revolution 3 a társas játék során mutatja ki a foga fehérjét, Csak ilyenkor megfigyelhető némi szuvasodás is. ■

■ **A Tatsunoko vs Capcom alkotóitól azért mélyebb játékmenetet vártunk…**



576 értékelés

480p, dts 2

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A hibáit inkább a rajongók fogják lenyelni – az objektív szemlélő amiatt reklamál, hogy ebből az alomból már született csodagyerek is.

tyler **6.0**

PRINCE OF PERSIA THE FORGOTTEN SANDS

7.0 tyler KIADÓ GAMELOFT

A hullámzó teljesítményt nyújtó játéksorozat legújabb felvonásával szemben jogosak lehetnek a magas elvárások; bár az utóbbi évek csapongó útkeresése szinte minden téren próbára tette a herceget, addig a kétdimenziós eredet szakrális tisztelete és az elhibázhatatlannak tűnő alapkoncepció mindig is biztonsági hálóként lengedezett alatta. De ahogy a 3D-s fejezetek is szivacsként szívták magukba a kor minden pozitív(nak gondolt) hatását, úgy a mobilverzió sem lehetett ez alól kivétel. Ennek megfelelően a Forgotten Sands zsebben hordható verziója is számos klasszikust felidéz – és szerencsére nem az eggyel korábbi, pocsék DS-es kiadást.

Az inspiráció több felől érkezett, ám még mindig tisztán ügyességi játékról beszélünk; a játékmenet a feltűnő ikonok összekukázásából, kissé modoros és nem túl gyakori közelharcokból, valamint az agytekervényeket nem túlságosan megterhelő feladványokból áll. Ujjból tíz van, agyból viszont csak egy, így inkább az előbbieket tették próbára; az Another Worldöt idéző, vízzel elárasztott labirintusból történő menekülés során például ügyesen időzítve kell másodpercre kiszámolt vetődéssel beugrani az éppen csukódó ajtó alatt, hogy egyre



magasabbra menekülhessünk a folyamatosan emelkedő vízszint elől. Szerencsére a kezelés kellően rugalmas ahhoz, hogy még telefonon is élvezhető legyen – örvendetes lépés, hogy a precízió és a barátságos kezelés mégis megférnek egy gyékényen, még akkor is, ha ehhez repülő szőnyeg kellett. A főellenfelek leginkább a Castlevaniát idézik, ahogy a gondosan pixelezett grafika is – a támadási minták memorizálása és az ellenjavalt stratégia felfedezése a siker kulcsa.

Morogni talán csak a fantáziátlan közelharcok miatt lehet; a régmúlt avíttas, de használható kardpárbajait felturbózott



QTE-reflexgyakorlatok vették át, és az ellenfelek animációja láttán sem kezdhetünk önfeledt tapsolásba. Oda se neki – mint a fenti illusztráció mutatja, jártunk már ennél sokkal rosszabbul is, a kontextusba helyezés pedig még így is az átlagszínvonalat meghaladó játékot eredményez. ■

MOZGÁSBAN **GYORSTESZTEK**

Split/second: Velocity

KIADÓ **DISNEY INTERACTIVE**



A játék minősége és a célhardver teljesítménye között általában nem áll fenn egyenes arányosság, az „általában" szóra pedig az olyan kivételek miatt van szükség, mint a Split/Second. A néhány oldallal arrébb babérkoszorúval üdvözölt versenyjáték mobilverziója ugyanis pont annyival satnyább játékélményt nyújt, mint amennyivel egy W880i gyengébb hardver egy Xbox 360-nál. Ezért viszont inkább töviskoszorút érdemel, meg korbácsolást és bérelt helyet a Golgotán. Sem a darabosan mozgó izometrikus grafika, sem a tudatos tervezést mellőző játékmenet nem képes annyira felkelteni az érdeklődést, hogy megpróbáljuk észrevenni a rejtett szépségeit is – nehéz is lenne, ha egyszer a Game Boyra portolt Micro Machines már a bootolásnál állva hagyja. Ebben a formában ez csak vicc, amin még kuncogni sem lehet. ■

TYLER **2.0**

Blur

KIADÓ **GLU MOBILE**



A szándék és a végkifejlet közti különbség orbitális: csupán a mobilos autóverseny-felhozatal krémjét szerettem volna habosra verni, ehhez képest a fallal tettem ugyanezt. Persze, fogalmam sincs, hogy mit is vártam a Blurtől, ami asztali konzolon kellemével, élvezhető játékmenetével és sajátos látványvilágával hívja fel magára a figyelmet. Talán egy kicsit felpiszkált Mario Kartot, főleg, ha a másik szívatására is nagy hangsúlyt fektetnek. Na de automata gázzal? A versenyzés-faktor mellőzésével? Ezzel a World Rally Fevernél is gyatrább körítéssel? Nem, nem, soha. Ez így, ebben a formában csak egy egydimenzióssá butított Space Harriert idéz a pufogtatással meg az ide-oda sodródással. Nézzétek csak meg újra azt a reklámfilmet, srácok. A nagyfiúk nem így játszanak. A kicsik nem szokták leiskolázni őket. ■

TYLER **3.0**

Ridge Racer Drift

KIADÓ **NAMCO BANDAI**



A korábbi autóverseny-fiaskók miatt gyilkos előítélettel közelítettem a Ridge Racer Drifthez, a savas kémhatást pedig csak némi kíváncsiság semlegesítette, amely egy részfeladat sikeres megoldására vonatkozott – ez pedig a driftelés implementációja. Alcím, ugyebár, ha a név nem kötelezne eléggé. A készülék falhoz vágásából idegnyugtató felhőjáték lett – a csúsztatás ugyanis a kissé darabos mozgatású kocsinak és a d-pad ormótlanságának ellenére is remekül kézben tartható. A séma az újabb Ridge-versenyeket követi: a csúsztatással tölthető nitrózással kell lehagynunk a mezőnyt, az ellenfelek gépiesen precíz viselkedése pedig megköveteli a lehetőleg hibamentes, de dinamikus játékot. Ha a kartonpapírból kivágott járgányoktól és az elnagyolt grafikától eltekintünk, a platform egyik legélvezhetőbb anyaga. ■

TYLER **7.0**

Street Fighter Alpha

KIADÓ **GAMELOFT**



Verekedős játékot mobilra portolni kétesélyes vállalkozás, az út jó és rossz példákkal egyaránt ki van kövezve; előbbit a Super Street Fighter 2, utóbbit a Tekken csapnivaló átirata szimbolizálhatja. Az Alpha a kettő között lavírozik, éppen azért félsikernek is mondható. Elvégre a remekül kidolgozott, nagyméretű karakterek és a gyönyörűen megrajzolt háttér hűen visszaadja a játékteremben látottakat, az animáció (és annak sebessége) pedig szintén az eredetit idézi. A kombózás parasztos egyszerűséggel kerül tálalásra: a speciális támadásokat nem irány plusz gombkombinációval vihetjük be, hanem a 7-es és 9-es billentyűk szapora nyomkodásával. Kissé proletár megoldás, de az apró billentyűk eredménytelen masszírozásánál célravezetőbb – még akkor is, ha egy bunyós anyag esetében kulcskérdés a kellemes kezelhetőség. ■

TYLER **6.0**





HALF-MINUTE HERO

ALAPOZÓ Amikor a világ balhézik a tíz órásra kurtult szerepjátékok miatt, a Marvelous a piacra dob egy programot, amely fél percben foglalja össze mindazt, amit a stílusról tudni kell.



Temérdek játékot vagyok képtelen komolyan venni, olyat viszont roppant keveset tudnék mondani, ami saját magát nem veszi komolyan. Előbbieken gyakran fuldokolva röhögök, ugyanis annak ellenére tudnak viccesek lenni, hogy nem annak szánták őket, utóbbiakon a ritka alkalmak miatt nincs sok lehetőségem kacarászni. Holott a „játék" és az „önirónia" szavak elvileg nem lennének idegenek egymástól, csak éppen ez megkívánná azt az ugrást, hogy a vérbeli szakértelem és a kellően lökött kísérletező hajlam egymásra találjon. A Half-Minute Hero esetében ez az, ami hibátlanul sikerült.

ÍNYENCFALATOK

A több évvel ezelőtt Japánban megrendezett, 3Min néven futó játékfejlesztői versenyen a nevezési küszöböt nem a játékstílus, hanem annak háromperces időtartama határozta meg – már akkor is gyanús volt a sok-sok száznyolcvan másodperces szerepjáték jelenléte. A Half-Minute Hero egy lépéssel tovább megy: itt mindössze harminc másodperc áll a rendelkezésünkre, hogy megismerjük a történetet (miszerint a Gonosz el fogja pusztítani a világot), feltápoljuk a karaktert (a térképen mozgás során bekövetkező véletlenszerű harcok alatt, amelyekre SEMENNYI befolyásunk nincs), bevásároljunk a kereskedőknél, majd bucira verjük a boss fejét – ezek után meg is tekinthetjük a stáblistát. Mindez szívszaggatóan bájos, a pixelgrafika jelenlegi magasiskoláját jelentő körítéssel, ami egyszerre idézi 1986-ot és 2010-et – ez a két és fél évtized pedig egyszerre merít a klasszikus japán szerepjátékok mechanikájából, és helyezi őket olyan kontextusba, ami napjainkban már friss, újszerű értelmezést biztosít neki.

Hülyéskedésből persze nem élünk meg; a fejlesztők is tisztában voltak azzal, hogy erre nem lehet játékot építeni. Később a szisztéma annyiban bonyolódik, hogy plusz másodperceket vásárolhatunk útközben, ugyanis a főellenfelek leküzdése egyre nehezebbé válik, és csak kellően feltápolva csaphatjuk le őket – mind a tapasztalati pontot, mind az időlimit kitolásához szükséges pénzt innen szerezhetjük meg. (Előfordulhatnak „mellékküldetések" is – indokolt vajon egy egyperces digitális novella esetében az A-B pont közötti kitérőt ezzel a címkével illetni?) Dióhéjban – vagy harminc másodpercben – összefoglalva ennyi a lényeg, a további szórakozást a többi játékmód biztosítja – ezek között a valós idejű stratégiát és a shootert éppúgy megtaláljuk, mint az akciójátékot vagy a (kissé korlátozott) multiplayert.

Fél perc van a világ megmentésére – nem csoda hát, hogy a játék hihetetlenül pörgős játékmenetet kínál

adatlap

kiadó **rising star**
fejlesztő **marvelous**
platform **psp**
megjelenés **ápr.**
multiplayer **nincs**

KLASSZIKUSOK POPRITMUSBAN

Kézikonzolra szinte lehetetlen olyan szerepjátékot készíteni, ami nagy képernyőn ne lenne élvezetesebb (és a „szinte" szót is csak a The World Ends With You létezése indokolja), de a Half-Minute Hero ízig-vérig handheld játék: egy percre előkapható, kompakt, de szórakoztató élményt garantáló jRPG-svédasztal. Egy olyan játékstílust tesz gyorsan fogyaszthatóvá, ahol inkább rágós falatokat szoktunk meg. És teszi mindezt olyan bájjal, olyan természetesen, olyan szokatlan megoldásokkal (például a hivatalos oldalon bepötyöghető highscore-kódokkal), ami előtt mind a játékosok, mind a fejlesztők fejet hajthatnak. A köldöknézős áhítatnak is lenne létjogosultsága, de nem kap főszerepet – ez az önfeledt, de tiszteletteljes mosoly időszaka. ■



■ **Noha a PSP képernyőjén talán szokatlanul hat ez a fajta pixeles grafika, a Half-Minute Hero egyszerűen fantasztikusan néz ki – elképzelni sem tudnánk poligonos megvalósításban!**





576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Rablókból lesznek a legjobb pandúrok. Az önironikus kísérletezésből pedig a leginkább komolyan vehető alkotások.

tyler **8.5**





ModNation RACERS

ALAPOZÓ A Sony gokart-versenye egyszer Mario Kart, másszor LittleBigPlanet szeretne lenni, de két szék közül a pad alá farol be. Tanmese az ész, erő és oly szent akarat, valamint az átoksúly közti durva átmenetről.

Mindenkinek van legalább egy sztorija a jó szándék visszájára fordulásáról, a videojáték-ipar történetét lapozgatva pedig lépten-nyomon botolhatunk efféle balfogásokba. A cikk címe és a kezdőmondat láttán a kedves olvasóban nyilván tudatosodott, hogy a Sony is előrukkolt a 2010-es szezon belsős fejlesztésű, identitásválság sújtotta darabjával.

A Modnation Racersről ugyanis üvölt, hogy nem tudja, mit akar – egyszerre akar komplex és felületes lenni, a kettő keverékéből pedig különösen szerencsétlen elegy született. Amit jól tud, az a tananyag apróbetűs része, a kiemelt rész pedig alárendelt szerepet játszik. Pedig papíron jól fest az elképzelés: egy végletekig testreszabható, bájosan debil gokartverseny, saját karakter- pálya- és járműtervezés, az asztali konzolos kiadás után (méretes) zsebben is cipelhető változatban.

adatlap
kiadó **sony**
fejlesztő **sony san diego**
platform **psp**
megjelenés **máj. 25.**
multiplayer **2-6**

Nem csak a képernyő mérete kisebb, de sajnos a MNR minden tekintetben gyengébb lett PS3-as társánál...

És hát ki gondolt volna bármi rosszra? A tartalmas beállítási lehetőségek és a szabadjára engedett fantázia csodás dolgokat eredményezhetnek; tessék megnézni a LittleBigPlanetet. A könnyed versenystílusnak ideális terepe a hordozható platform – ezt meg a Mario Kart DS eszelős sikere igazolja. A Modnation Racers inkább kevesebb, mint több sikerrel ezt a két játékot hajszolja érdekházasságba – az esküvőn még mindenki boldog, csak a torzszülött leszármazott inkubátoránál gyűrögethetjük a telesírt zsebkendőt.

Mert ez így nem működik. A pályatervezés, a vízfejű nyomi kis karakterek saját szájízhez igazítása és a gokart kidekorálása inkább gyerekkori Lego-készleteinket idézik, annak is a kevésbé fantáziadús darabjait. Az editor feltérképezése hosszadalmas folyamat, és ez nem feltétlenül a kínálati bőségre, inkább az észbontó hosszúságú töltögetésre vezethető vissza. (Vonatkozó észrevétel a Final Fantasy VII fejlesztésének idejéből: „Ha a játékosok sokallni fogják a töltögetést, elvesztünk” – Yoshinori Kitase, producer.) Hordozható játéktól elfogadhatatlan – a szöszmötölés türelmetlenné tesz, így a lehetőségek átböngészése után gyors versenyekkel enyhíthetjük az eseménymentes időszakot.

Enyhíthetnénk. A feltételes mód és a duzzogás egyaránt indokolt; a Modnation Racers futamainak laissez faire-jellegtelensége nem teszik próbára a reflexeket és az ügyességet, nem sarkallnak precízebb játékra, pályái jellegtelenek, nem tükröződik rajtuk sem az alkotók rafinált gondolkodása, sem a játékstílus alapos ismerete. A képi világ csupán szándék szintjén tükröz egy szeretnivalóan debil világot, a kézikonzolos verzióban ebből csak indokolatlanul elnagyolt karakterekkel, elszomorítóan maszatos pályarajzzal találkozhatunk. Az irányítás nem elég feszes, a fékezés/gyorsítás/driftelés trió összjátéka sokszor hamisan cseng, a powerup-rendszer pedig nem mondható sem eredetinek, sem túl használhatónak.

Summa: a pályán unott körözgetés, a testreszabás menüjében lanyha objektumzsonglőrködés, a töltésképernyő gyakori üdvözlése és tét nélküli multiplayer futamok. Az átlagos játékoknak szóló értékelés csak a kínálati űr betömésének szól, és a látható, de célt nem érő igyekezetnek – egyébként a szamárpadban a helye, amiért játékélményt tekintve képtelen meghaladni a lassan húszéves Mario Kartot. ■



■ A PS3-as és a PSP-s epizódok nem állnak kapcsolatban egymással: az egyiken megtervezett gépek, pályák a másikon nem elérhetők



576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

A PS3-as változatból az elnagyolt alapokon túl csak az idomtalanul sok töltögetést sikerült maradéktalanul átvenni – és pont erre nem volt szükségünk...

tyler **5.0**



Blue Dragon Awakened Shadow

ALAPOZÓ A Blue Dragon-széria különleges árnyékokkal rendelkező gyermekek küzdelméről szól: a jRPG-klisék mentén, de azoknál is könnyedebb hangszerelésben. Az Awakened Shadow sem kivétel...



adatlap

kiadó **d3 publisher**
fejlesztő **bird**
platform **ds**
megjelenés **máj. 18.**
multiplayer **2-3**

Happy Meal menü. Ha valaki ránéz a Blue Dragon baba kék, wc-tisztítókra emlékeztető színű, túlműanyagozott felületére, akkor első blikkre oda csatolná őket. És mondjuk nem abba az életműbe, ami a Dragon Ballból, a Dragon Questből és a a Chrono Triggerből áll. Pedig a Blue Dragon oda tartozik, ott dagonyázik 2006 óta, inkább kevesebb, mint több anyagi sikerrel. És nem akar megdögleni. Olyan, mint a lókolbász: nem árt, ha van a háznál, de túl sokszor elővenni és csócsálni senki sem fogja.

A játék legfőbb hőse az általad alkotott karakter, Shu és a többiek ezúttal csak másodhegedűsök...

Pedig a Blue Dragon kedves, aranyos, megvan a kis gyermeki bugyutasága és bája, el lehet benne merülni, meg lehet barátkozni a fekália-szörnyekkel és a rózsaillatú lányekkel, na meg persze a nyolc éves kort éppen hogy nyaldosó világmegmentő hősökkel.

Annyira, hogy az Awakened Shadow már a harmadik próbálkozás ebben az erősen furcsa világban. Három évvel az eredeti története után a Shu-Jiro-Kluke trió még mindig az élményeket hajkurássza, de már megint a világvége-kaland találja meg őket. Egy napon egy erős, titokzatos fény tűnik fel az égen, pár másodpercre elvakít mindenkit, ami pont elég idő ahhoz, hogy eltűnjön a világból az összes árny, az összes sárkány. Kivéve egyvalakiét: a tiédet, mert ez a te történeted.

Hiszen itt Shuék inkább másodhegedűsek, mint főszereplők. Mert most te vagy a hős, a világmegmentő kalandor. Létrehozod a magad kis anime karakterét, aztán nekivágsz a világnak. És csodálkozol, az Awakened Shadow ugyanis szép. Nagyon szép – talán nem veszi fel a versenyt az élboly tagjaival, de így is meglepően látványos. Már amikor épp látható, hisz a játékmenetet monoton, passzív és kissé álmosító, előre rendelt átvezető jelenetek törik meg, bemutatva a fontosabb küldetések közti eseményeket.

Küldetésből márpedig rengeteg van, a Blue Dragon sokkal inkább szabadosabb jRPG, mint egy fő szál mentén, egy csőbe zárt burok. Kalandozhatsz benne, sok irányba mászkálhatsz, még több szereplővel találkozhatsz, és még többet vehetsz be a csapatba.



■ **A társak az üresjáratokban ugyan meggyógyítanak, de a főellenfeleknél ők lesznek az elsők, akik elpatkolnak.**



A csapat itt mindennél fontosabb, elsősorban azért, mert harcolnod kell. Sokat. Rengeteget. méteres patkányokkal, a sorozat védjegyévé vált mászkáló szarkupacokkal és mindennel, amit csak a BD eléd rak. Ráadásul valós időben, az játék harcrendszere érdekes átmenetet képez a World Ends With You érintőképernyő-nyomogatásával és egy mezei hack'n slash-el. Van sok varázslat, van egyfajta támadás és vannak a társak... akik bárcsak ne lennének. Az Awakened Shadows leggyengébb része pont a csapatközpontú mechanika, hisz a banda másik két tagja buta, suta, oktondi. Gyakorlatilag passzív résztvevők, nyugodtan tűrik, ha épp csépelik őket, nem törődnek az életerejükkel és nagyon veled, a játékossal sem.

Ami érthető lenne, ha a történet más barátokkal végigvihető lenne, de nem ez a helyzet. Multiplayer ugyan van, tud mindent, amit tudnia kell, de elszeparált küldetéseket kínál – olyanokat, amik megközelítőleg sem olyan izgalmasak és érdekesek, mint az Awakened Shadow amúgy álmosítóan lassan beinduló, de fél távnál alaposan meginduló sztorija. Az Awakened Shadow persze nem gyenge, de pontosan annyira középszerű, mint a világa – szerepjáték a tapasztaltaknak, a kezdők hangvételével és ecsetvonásaival. ■

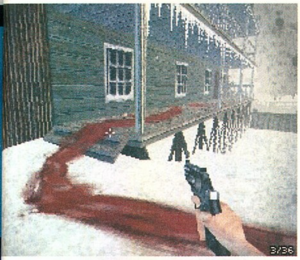
576 értékelés

	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

VÉLEMÉNY

Az Awakened Shadow kissé suta, néha nagyon buta, de azért szerethető – ennél azért manapság ezen a gépen nagyobbak az elvárások.

w **6.5**





Dementium 2

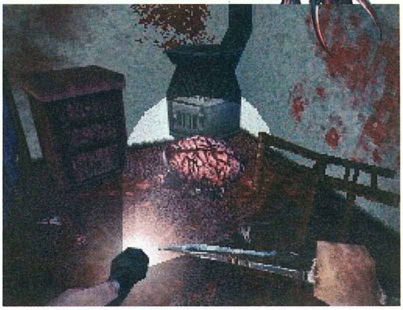
KIADÓ **SOUTHPEAK** FEJLESZTŐ **RENEGADE KID** PLATFORM **DS** MEGJELENÉS **MÁJ. 4.** MULTIPLAYER **NINCS**

Két nagy talány maradt a modern világban: hogyan gondolkoznak a nők és mi a fenét keres a horror, mint stílus egy platformon, amit alapvetően a mobilitásra terveztek, aminek két, gyufásdoboz méretű képernyője van, a hangszórója maximum egy muslinca-család elijesztésére képes és úgy általában sem várható tőle túl sok akkor, ha valaki 3D-ben gondolkodik.

Márpedig a Dementium 2 megfelel ennek a leírásnak – továbbra is horror, továbbra is belső nézetes lövölde. És ezen felül különösebb leírás nem adható róla: ha láttad az első részt, láttad ezt is. Igaz, itt legalább a hibákat kijavították: a folytatás olyannyira folytatás, hogy kivágta az ablakon a gyatrán működő közelharci fegyvereket és jobb, nagyobb sebzést nyújtó tárgyakat rakott a helyére, a tárgylista most már tíz tétel befogadására képes, a szörnyek pedig nem hajlamosak újratermelődni a végtelenségig, kiszámíthatatlan módon.

Mi maradt? A DS szintjén mérve jó, de továbbra is rendkívül kezdetleges 3D-s látványvilág és az, hogy a Dementium 2 nem rémisztő. Sokkal inkább gusztustalan, a szörnydesign még mindig nagyon sokat merít a Silent Hillből és a Sufferingből, de még azon is csavarva egy nagyot a kilógó tüdők, belek és vérben úszó szervmaradékok irányába. Marad az émelygés és a sok ígéret. Olyanok, amiket itt, ilyen körülmények között nem tud beváltani – hiszen ez pontosan az a stílus és az a sorozat, aminek nem itt lenne a helye, hiába a kifogásnak és színpadnak használt elmegyógyintézet. ■

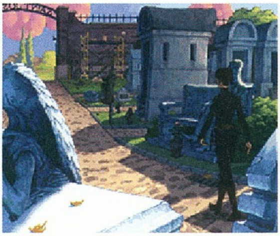




értékelés w — A Dementium 2 határozottan jobb, mint az elődje, sok hibát javít, csak épp még mindig nem stimmel a platform. **6.0**

Runaway
A Twist Of Fate

KIADÓ **DREAMCATCHER** FEJLESZTŐ **PENDULO**
PLATFORM **DS** MEGJELENÉS **JÚLIUS** MULTIPLAYER **NINCS**







Trilógia lezáró tagjaként kezelni a Twist of Fate-et az első pár óra alapján lehetetlen – főleg egy olyan platform közönségének, aki jó eséllyel kimaradt a PC-s előzményekből. De Brian és Gina régi ismerősei is nagyokat néznek majd, hisz a program az eddigi részek legfőbb szereplőjének Brian Basconak a temetésével kezdődik.

■ A rajzolt hátterek remekül festenek a DS apró képernyőjén is, e téren nincs gond



És bár a játékmenet a régi, de a lineáris történetvezetést lecserélte a előretekintésekre és visszamlékezésekre és az első féltucat órában nem is hajlandó elárulni, hogy miként is kapcsolódik mindez a Runaway 2 végéhez. Ami nem feltétlenül baj, csak nem a legszerencsésebb megoldás. Pedig a Twist of Fate nem rossz, kicsinyítve, visszafogottan ugyan de pontosan azt nyújtja, mint a PC-s eredetije. Nem túl sok, de annál kedvesebb újítással és a régi hibákkal – még mindig túl sok a logikátlan feladat, még mindig túl sokat és feleslegesen beszélnek a szereplők és még mindig túlságosan statikus a legtöbb helyszínen. Semmi DS-specifikus átalakítást nem kapunk, de legalább pixelvadászós feladatokban sem lesz részünk, ami áldás a DS-képernyők méretét figyelembe véve.

De legalább van, létezik, megjelent, ami kalandjátéknál már önmagában is pozitív dolog. Lehet, nem olyan időtálló, mint a Broken Sword, nem olyan kreatív, mint bármelyik korai LucasArts-alkotás, és lehetne sokkal izgalmasabb is. Kezdetnek viszont nem rossz, még akkor sem, ha ez a kezdet egyben a vég is – véget ért a trilógia, de talán csak most köszönt be a Kánaán. ■

értékelés w — A Runaway: Twist of Fate érdekesebb és izgalmasabb, mint az elődje, de még mindig csak középszerű tud lenni. **7.0**

WWW.576KBYTE.HU

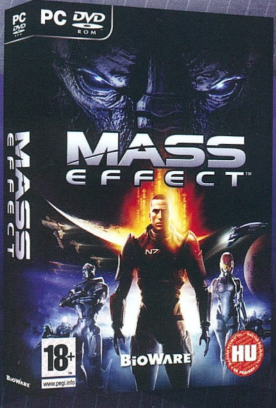
PC GURU MAGAZIN AZ 576 KBYTE ÜZLETEKBEN!



Kedves 576-olvasók!

Jövő hónaptól keressétek az 576 KByte boltokban a megújult PC GURU-t! Hírek, újdonságok, exkluzív tesztek a legfrissebb játékokról és természetesen DVD-melléklet, amin minden hónapban egy teljes játékkal kedveskedünk az olvasóknak!

1995 Ft



AJÁNDÉK!

Ha júliusban az 576 KByte boltokban PC GURU-t vásárolsz, a teljes játék mellé egy dobozos Mass Effectet adunk ajándékba!


GOD OF WAR III
GOD OF WAR TRILOGY
22.999 Ft
GOD OF WAR III
13.999 Ft
GOD OF WAR COLLECTION
9.999 Ft
További részletekért látogass el weboldalunkra: www.576.hu